

GUNDAM RECONGUILST IN G



RECON PEDIA IN G

At 1984, flying to earth to build the Space Force and other's secret to the Capital Center and the destiny of India's new power by the 11th reg. was to build which will make the entire English Country. And it is called the beginning of Reconguista.

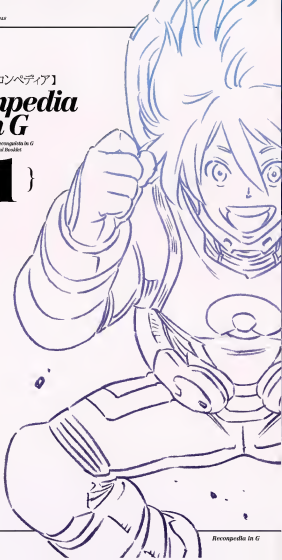


【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Garden Reconquista in G
Special Doublet

{ **I** }



【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconquista in G
Special Doublet

{ 2 }

【Gのレコンペディア】
**Reconpedia
in G**

Cardless Reconpedia in G
Special Booklet

{ **3** }

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Castles Reconquista in G
Special Doublet

(4)

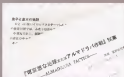
第4回 本日の制作裏日誌は、小形Pの制作裏話を公開します。小形Pは、これまで3回ほど、制作して発表したものを改めて振り返り、今までの制作裏話の裏面(山形事)監督の企画メモには、2002年コンギス島の発見(以下、コンギス島)というタイトルで、監督がTVで入ベルの国士道後運動「コンギス島」のコンセプトを説明する動画を公開したことでした。監督監督がこの企画を手に入れたことにより、企画のことがわかり、その後「ガンダム レンコンギス」という仮タイトルでストーリー開発が始まりました。

監督監督が2編のタイトル案をしたのは、10月10日のプロットが出てきたあたりだったと思います。そのときに書いていたストーリーがどうしてもこれまで自分が描ってきたものの延長線上にあるものには見えなかった状況を確認するために、「0のレンコンギス」というタイトルを公開しました。「0」には、ガンダムはもともと、重力「gravity」、地上「ground」などの意味が含まれています。この両方により、監督はよくガンダムと書いていますが、ガンダムすら内包してしまえる、大きな輪を手に入れることになりました。

そして3月、ある日、監督が朝日新聞の天竺人間を切り取って持ってきました。そこには、ガンダム、ガンダム、平井、ヒットするものの名前にはかならず「ガンダム」が入っているという記事でした。あらためて記事の残る力を再確認して「0のレンコンギス」という現在のタイトルに行き着いたのです。

タイトル以外のネーミングですが、今回の新登場メカファラナは、巨大生物が操縦です。これは監督が、サンライズの内務(第二)会員「機動戦士ガンダム」「機動戦士ガンダム」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア(以下、逆襲のシャア)」のプロデューサーからアフリカの巨大動物の本をもらってそこから取っています。ほかにも監督はクロのダイオウやサメバインなど、動物の名やダイオウやダイオウなどアフリカ関連の名前が書いてあります。メカファラナは、私も前から気になっていたのですが、企画段階、私が面白そうなので買って監督にあげた現金書留のなかから取っているみたいです。ダイオウ、アルケイン、ネットシーナなどがそのようです。一方、ベルリの前身「ベルリ」やアイザの前身「アイザ」、「トランザン」などはあわりのブレインが選んできたものを、採用したものです。

監督監督は、73歳になった今もたくさんの本を読み、興味のある事象を調べ、常にNHKと日本放送チャンネルですが、TVや映画を見て、日々知識として作品に取り込み内包しています。また「ひとりの人間が何が好きかなどが知られている」とは監督のように監督はあって、まわりの人間の顔をみて実際に作品に取り込むものとしています。これは「ガンダム」の頃、私が制作進行のときから取り込んでいることですが、プロデューサーであろうと制作進行であろうと面白い情報は必ず作品に取り込んでくれます。それが、監督監督と仕事をすると、より和音と一緒に創っているという風情を持つことができることになっていきます。



PROLOGUE 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回)

小形Pの 制作裏 日誌 Vol.04

2009年 4月 10日 小形Pの制作裏話

【Movie Tag】小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回)

【Movie Tag】小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回)

【Movie Tag】小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回) 小形Pの制作裏話(第4回)

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Gundam Reconpedia in G
Special Double

{ 5 }

【Gのレコンペディア】
**Reconpedia
in G**

General Reconquista in G
Special Booklet

{ **6** }

Vol.06

『PSYOPEDIA』の共同編集者としておなじみ。1997年、サンライズ(現・SUNRISE)の『新機軸』(『新機軸』)、『タイロズオブレイブリス』(大友又 男編集)、『機動戦士ガンダム00』などのプロデューサーを務める。

[illegible][illegible]

【White Case】ヘルム ミナミ 山本アサトシ(編) スズラン 毎日書 707.44 2015/12/15ライオン
アパレル 服(洋服)等(タリム ニック 池田良子/マサキ 島崎信彦/アサトシ アサトシ) 社会経済
ミナミ ミナミ 関谷正史(著)ミナミ ヘルム 中野成実/ロバート(著) 中野成実 アパレル
とエルム 大谷恒子(著) ミナミ ミナミ ミナミ(著)大谷恒子(著) ミナミ ミナミ ミナミミナミ
ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ ミナミ

【BookNet Stage】執筆 解説 鈴木 聡介(個人会社セマテラ(スリー)) 株式会社ノブダイス
04/11/07

【Gのレコンペディア】
Reconpedia
in G

Gundam Reconpedia in G
Special Double

{ 7 }

【Gのレコンペディア】
Reconpedia
in G
Gunbow Reconpedia in G
Special Double

{ **8** }

制作

作品は「ガンダム」シリーズ(以下、G-シリーズ)と季節ごとの企画として企画されたTVで、0.1ヵ月お正月を前に、それまで持っていたスケジュールの予定も変更し、あとはいくつか急遽変更までたりすること、一貫スケジュール的にもメイトになってきたが、そこに大きく立ちかかってくるのが、アニメ制作を毎年繰り返せる「固定費」問題でした。

『ガンダム』のシナリオライター(以下、G-シナリオ)は、企画に關しては国内の監督さんにほぼお預けしていますが、企画に關しては、半分以上を海外の監督スタジオ、特に中国に依頼しています。『G-シナリオ』の場合、1話あたり平均9,000枚(通常TVアニメでは5,000枚を越えることが多いという調査)しかもメカが手頃まで動いているという、各話を管理して制作作業を進めている制作進行にとっては地獄のような作品です。特にメカの作画に關しては国内ではスケジュールのある、なにも聞かず、引き継ぎ手がおらず、基本は海外の監督さんにお預けしているのが現状です。この状況は早急きによるメカ作業を余分に制作し進めている弊社のようなスタジオにとっては、専断的に国内でのメカの作業を減少させていく原因ともなり、あまりよろしくないことです。

このような理由の中、毎年2月に中国の国慶日、春節がやってきます。この数年、中国国内も観光客により、閑たり感のことなのですが、お正月は企画に關してはしっかり一連間は休みという気持で管理になってきました。私が制作進行のときもこの国慶日休暇はありましたが、そのときは休みの期間がせいぜい2日くらい、またアニメ制作の本数が現在より多くなかったのと、日本国内の動きやバリエーションが多かったこともあり、ある程度準備をしておけば乗り切りました。2月の半ばという、執筆、作画、編集にこめてもラストスパートの時期、結局スケジュールもタイトになっている中、分かっていてもこの一週間ばかりの戦争になりました。

春節時には、企画から進めて来て最終決断に向けて、これでもかとパンパチが来る内容、海軍的にも重くなる一方のところを特に動画以降、仕上げ、撮影の部分は多大な影響を与えてしまいました。本数減されたものこそが、考えられたスケジュールの中でスタッフに力を注いでいたでいて制作した結果なので、後からあまり手を触れたいとは思いますが、本数減に悩まされている状態は、O.A.時快便していただいた、仕上げ・撮影の方々が、本数や手に入った量に少し近づいていると思います。O.A.後のものを管理している方は氣に比べてみると面白いと思います。

こうして彼等にお預けできているのも、関係会社の方々のご協力のおかげで何とか乗り切った、最終的な無事完成が前になっているからですが、次回TVシリーズをまた持つことになったら準備(4月スタート)を急がなければいけません(笑)。

小形Pの
制作

裏

日誌

Vol.08

FWWELL 小形P氏(おがた せいの) 1964年、サンタモニカ、(制作)アニメーション・スタジオ(大塚実 取締役)『機動戦士ガンダム』などのプロデューサーを務める。

FWWELL 小形P氏(おがた せいの)

【Main Job】 小形P氏(おがた せいの) 1964年、サンタモニカ、(制作)アニメーション・スタジオ(大塚実 取締役)『機動戦士ガンダム』などのプロデューサーを務める。

【Main Job】 小形P氏(おがた せいの) 1964年、サンタモニカ、(制作)アニメーション・スタジオ(大塚実 取締役)『機動戦士ガンダム』などのプロデューサーを務める。

【Main Job】 小形P氏(おがた せいの) 1964年、サンタモニカ、(制作)アニメーション・スタジオ(大塚実 取締役)『機動戦士ガンダム』などのプロデューサーを務める。

【Gのレコンペディア】

Reconpedia in G

Guides Reconpedia in G
Special Double

{ 9 }

RECONPEDIA IN G STORY

{ ストーリー }

*RECON: Trying to meet behind the 'Space Pioneer' and 'tale's' stretch on the Capital Tower and the decline of itself,
one character by the G. Story are books which will shake the entire Meiji Century.
And it is all just the beginning of Ironquartz.*

RECONPEDIA © 2010 KONAMI

1 謎のモビルスーツ

機体の識別番号 結城の宇宙船 機体の識別番号 機体の識別番号
機体の識別番号 機体の識別番号 機体の識別番号 機体の識別番号

12月、リギル・ド・セントゥーリイ104年。地球上の全エネルギーを扱うフォトン・バッチャーを宇宙より持ち込んだキャピタル・タワーは人々の信仰を集め、スコード基地となっていた。タワーを守護するキャピタル・ガードの統括生・ペルリ・ゼナムは、花婿の宇宙実装のため、訓練生のルインたちとタラウシに乗り込む。ペルリたちの応援に駆けつけたノレドたちは、走りつづけるデレンセン教官から逃れタラウシの運転室へ。そこにはキャピタル・アーミーの監視を受ける部隊を失った少女、クワイヤがいた。実用開始直後、宇宙船がタラウシを襲撃、レタテンで立ち向かうペルリの機体も倒れ、謎のモビルスーツの活躍に成功する。それは、一週間にクワイヤが乗ってきたモビルスーツと同じものだった。機体となったパイロットの少女はアイダと名乗り、モビルスーツのハッチを開いてしまう。しかし、ペルリは機体をハッチを開き、脱出に成功する。

2 G-セルフ起動!

機体の識別番号 結城の宇宙船 機体の識別番号
機体の識別番号 機体の識別番号 機体の識別番号 機体の識別番号

ゲル達と出会う数日前の夜、書庫に閉じこめられるペルリとルイン。機体部隊のカーセル大尉は、機体となったアイダを乗るべくダリム部隊で出陣。キャピタル・リトリビュを襲撃してきた。攻撃が国人の顔に見えたらしくペルリは、恐れの身でアイダを乗る。その頃、向かう、アイダの機体を襲撃するペルリだが、襲撃クルスから先日のモビルスーツの機体を奪われ、保管してある機体の25番ハンガーに向かうことに。だが、襲撃途中のアイダを発見したカーセルが追跡。ハンガーに到着したペルリは、アイダがG-セルフと呼ばれるモビルスーツの起動に成功するが、アイダも乗り込んでしまった。そこへ、G-セルフを倒したカーセルが広域を加えてくる。ハッチにいたアイダを守るため、ペルリはダリムアのコックピットをビーム・ライフルで倒してしまう。カーセルの機を倒くアイダはペルリを助けて泣き続ける。

3 モンテローの圧力

機体の識別番号 結城の宇宙船 機体の識別番号
機体の識別番号 機体の識別番号 機体の識別番号 機体の識別番号

キャピタル・ガード副司令のタンバ大佐の機体に倒れたペルリは、機体部に乗るを許されていたアイダと共に、機体部に収容されていたクワイヤは、ペルリたちのいるタンバの機体室へ現れ、ノレドと会い、機体部から立ち去りを取り戻すのだった。そんな中、突如としてノレドが倒れられ、機体が破壊される。アメリカ大統領の息子タリムが、キャピタル・タワー破壊を前にアイダとG-セルフを襲撃。軍用機を倒したのだ。一方ペルリは、ノレド、クワイヤ、アイダと共に機体部に保管されているG-セルフを起動。モンテローのビーム・ジャベリンでキャピタル・アーミーを次々撃破していくタリムだったが、デレンセン大尉のカットシーに撃破。その後、G-セルフを起動させたアイダは、タリムに戦闘中止を促すと、コックピットにペルリとノレドとクワイヤを乗せたまま、機体部の機体メカファウナへの機体の道についてしまう。



【第1話 解説】

◎物語の信憑性で人気急上昇であるガンダム(00-セルフ)が活躍するのは宇宙に新機軸、異次元空間のエネルギーが「闇の魔境だ?」と、00-セルフについて動員していない描写があり、海城監督にとっても謎のモビルスーツであることが目撃されている。また、キャプテン・ガードまでが出現していることから、00-セルフはキャプテン・ガードのトイにもなる謎のモビルスーツであることが伺える。なぜ、ラウが00-セルフで物語に降りてきたのか? 秘密は登場人物の個性と設定から読み取ることができる。

① ナレーターが存在しない本作において、世界観やキャラクターの立ち位置を示すのは、各人の台詞となる。法皇の御数や、クラウン府でのベルリと数宮、生徒たちの何気ない会話の中で、テンポ良く進められている。

◎ ガンダムシリーズの1冊とせば、主人公とガンダムの出会いが楽しみのひとつ、敵対する異物と戦った主人公は誰(ガンダム)に、キメラ・ビルド・ドールが自爆用のレタリングで敵対するか主人公(ビルド)という問いがある。また、ガンダムだけ知っているというのではない、誰にもこのガンダム版の板面をおかしくしたり、レイハントン・コードが確定しをければ無効させないはずのガンダムを駆使させている、ビルドにも何か秘密があるようだ、ビルドのキャラクター設定が物語の端々に垣間見えていく、そんな、そんな、そんな。

【第2話 解説】

③ アイリス・サインと呼ばれる測定方法でアイダを横し治てたカーセル。恐らく虹彩観察技術の一種で個人を特定する手段なのだろうが、それがベルリにも同様の反応を見せている。ベルリがG-セルフを起動させられることと関係があるのだろうか？ しかし、同じくG-セルフを触ったラライヤにその反応はなく、彼は開ききったばかりだ。

① カーミル四く、「前世紀のタラシク・コレクション」とされる白いモデルスーパース、スク、リップ、ディブス、ガムバルディ、カブール、ガンキヤノンなどなど。ナランにとっては最も人々シーンであるが、ここで中絶世紀人モデル・タラシク・カーミルと見られると、多岐にわたる、より人々に知られた。

○第1画より落飾として度々使われる言葉「タンタラ」と舞っている方もタブを組してまで舞出している想とはなく、一種の軽佻的な雰囲気、受けた方も気まずいでも跳躍する訳でもなく、「何かが面白い」「これが何か?」という態度で流れて対応している。キャラクター・カード図鑑など他誌を参照するメインも、「タンタラバタ」と言われているが、この後、物語とあるキャラクターにその習性をあはせている習性などや舞のスタイル。

【第3話 解説】

○第1巻と第2巻を通じて、ベルリウを取り巻く環境を中心として描かれてきたが、遂に敵対している楽師部時代の描写が実現する。カラブにある島の楽館に誘われた花江の世代的な親戚、整備員とおぼしきキラカスターの意図、タリムが楽館御りであることなど、ベルリウたちの生活に一方的に介入してきた楽師部が、世界征服を企及し、同様の組織のない宇宙人でもないことが示され、第2巻の終結に、セーラーとベルリウのアドベンチャーの幕が下ろされていく。

① 専科でビルスフーズ、メンダーロを創る天才にして、アメリカ大統領の息子であるタリム・ニック。言語、音楽、空想、戦術、テクニクと、まさしくライバルポジションを体現するキャラクター。現在は敵対しているが、味方となれば頼もしい存在となるだろう。ちなみにガンダムシリーズのライバルと言え、『新機種の魔』なのだが、その魔性を表現することはないので名うて魔性。

◎ モンテロー、そしてG-セルフにもトイレが設置されていたことが一番の驚きだろう。冷静に考えれば、「どうしているのか?」と疑問を持つが、果たしてそこには触れないでいることが多い中、何ともスナックする描写だ。現実の性表現機嫌などでもトイレが設置されている例は全く、画期的と言える。G-セルフには浴室設備がなかったが、モンテローはトイレが併設された描写だったために不慣れである。

【第4話】カットシー乱舞

脚本：吉野由希季 総コンテの野島 雄 演出の吉野由希季
作画監督：（キャラ）河津秋敏／（メカ）高橋明一

アイーダの機體するG-セルフは、ペルリとノレドとライイヤを乗せたまま海城部隊の艦隊メダファウナに接近した。一方、キャピタル・アーミーはジョガン司令の指揮の下、カットシーとダバーで構成されたデレンセン部隊を出撃させた。宇宙海城の居住施設とペルリたち人間の食糧倉庫という名目で法皇の許可を取ったのだ。タリムにノレドとライイヤを人質に取られ、G-セルフの機體をさそられていたペルリは、キャピタル・アーミーの攻撃を止めようとする。カットシーと機動時攻撃でG-セルフを追い込むデレンセン。そのとき、ペルリが持っていたGメタルが輝きを放ち、同時にG-セルフのフォトン装甲から閃光が走り、カットシー隊を無力化して退却させることに成功する。その後、アイーダはペルリのものと同じGメタルを手に数回にわたる。それはまだG-セルフが生きている頃、彼女がG-セルフのコックピットで見つけたものだった。

【第5話】敵はキャピタル・アーミー

脚本：吉野由希季 総コンテの野島 雄 演出の吉野由希季
作画監督：（キャラ）河津秋敏／（メカ）小坂明

「技術を開発させてはいけない」というタブーを破ったキャピタル・アーミーは、新艦でモルブス、エルブ・ブルックを開発。それを与えられた巨艦の船マスタは、海城部隊討伐に出撃する。カラバ海に浮かぶピュエスト島に到着したメダファウナは、所降降に負傷したアズマナの機體を収容する。そこには前線司令の女性パイロット、ミッド・ジャックも同行していた。しかし、アズマナ軍宇宙部隊の保護隊は任務が予定よりも早まり、機體は中絶される。キャピタル・アーミーの目を惹かずにはいられなかったメダファウナは、空母へ着陸を期して浮上する。そこにマスタ機體が急襲。ペルリは、G-セルフから取り残されていたコア・ファイターで奮闘してしまいが、戦闘中にも拘らず見事にG-セルフとドッキングしてマスタを撃破する。メダファウナの艦長ドムルは、艦を守ったペルリに礼を述べた。機體があるとアイーダを助すが、アイーダはG-セルフの機に手を下げたと悔し泣きするのだった。

【第6話】強敵、デレンセン!

脚本：吉野由希季 総コンテの吉野由希季 演出の吉野由希季
作画監督：（キャラ）杉本和彦／（メカ）中野一

地球周回軌道に上がったメダファウナに対し、キャピタル・アーミーはG-セルフ部隊を立案。デレンセンの艦隊エルブ・ブルと、ダバーとカットシーで編成されたジロンド隊による攻撃が開始された。ノレドとライイヤはペルリの指示でアリスシップに避難込み、船を脱走させるように告げる。サフレクターバックに機體したG-セルフで目撃したペルリは、キャピタル・ガード機體の追撃の下、閉鎖軌道にいたアズマナ軍宇宙部隊の機體と衝突に成功する。だが、その後、ミナスキー船子が被害を受け、宙域は騒動と化した。メダファウナを攻撃するジロンド隊、G-セルフを襲撃するエルブ・ブルの攻撃をかわり、ゼロ距離でビーム・ライフルを放って撃破するペルリだったが、そのパイロットが逆襲のデレンセンだったと知り衝撃を受ける。デレンセンの死を恨むくないペルリに、ノレドは黙って寄り添うのだった。





【第4話 解説】

- ① 情報部隊の教官兼、メガファナへと助戦の機会がある。ここから「戦場で移動して行く」という展開となり、これまでのガンダムシリーズに見られる状況下で主人公が置かれることになった。これまでも大きく語られる、ペルリとノンドタをのぞき、メガファナのカラーが本場だということ。さらに、「人質に取られた」というキャピタルグループと劇団の両方に、ペルリが救助せざるを得なくなることだろう。
- ② ベッカーの襲撃の中できりげなく、アメリカとゴンドワンが大陸紛争をしていることが窺われる。舞台の戦況で戦争が行われている描写はこれまでないが、現実の状況でも該国間で内戦が続いている例は多々ある。キャピタルグループ側からは対岸の火事として見てられているのかもしれない。この大陸紛争は10年ぶり続いていて、その軍事技術に「ヘルメスの冒険の設計図」の関わりがある点からも興味を引く。
- ③ ペルリの危機にロメルスが関与し、放たれた閃光がキャットシーを無力化する。G-セルフには誰かが関わっていると思われ、ほかのキャピタルと大きく異なることが指摘された。そのとき、描いたフォトン軍団の計画も、地球上では製造し得ない特殊な素材のようだ。また、第1回をはじめ、ペルリは何かを察知するときに「スコード1」と叫ぶことがあるが、これはスコード隊から直撃すると新しいときの言葉なのだろう。

【第5話 解説】

- ① エンディング映像にも先行して描かれ、話題となった持ち手からの機体の懸念、その名もズバズ、マスタが登場。真正面からは、顔の動きでマシンの特徴を察知するという機能があるようだが、察だけが着ていることから、何か別の理由もあると考えられる。冒険隊エルファ・ブルックは、可変機構を持ち、さらに脱走がほぼ確実と内蔵されている機動的なキャピタルであり、圧倒的なタッグ連打を得意としているとも思える。
- ② 第4話で示された異星人ゴッドコア・ファイターが活躍する。単に機体に関わった機体を示しただけではなく、生存に必要な要素の全てを掌握し、戦闘中にG-セルフとドッキングするなど、ペルリの戦闘力や機動能力の高さも推測されている。ちなみに、レイハントン・コードで承認したペルリとアイザが同時にコックピットに離れたときにG-セルフの機体が開示されたことから、ほかにも様々な機体があると考えられる。
- ③ メガファナの艦長ドニエラの側面もあり、ペルリに懸念の言葉を伝えるアイザ、しかし、その後にカーセルの体には手を加えなければならなかった面々と怒りに人権を訴える。アイザのカーセルに対する想いは伝わるが同時に、カーセルというひとりの人間の命を失うことで受け止めてはいないペルリとの対比が強く出ているシーンだ。

【第6話 解説】

- ① ノンドタのくい「まともになっている」ラライヤ、健康欠乏症からの記憶喪失状態が続いていて、これまでは助戦代行のような役割だったが、メガファナに乗組してからはその立場に陥っている様子を見せて、乗組のメカニクスを覚悟してからはその立場を明らかにしている。しかし、第4話において海賊部隊もラライヤについては何も知らないことが示されており、まだまだ謎は深い。
- ② ロセールの新機体「バックターバック」が登場。機体のビームを放射するだけでなく、エネルギーを伝達させるという性能も見える。また、バックターバックによって、G-セルフの機体も実質化する様子も見受けられる。しかし、バックターバックを倒したロセールの機体はメカニクスを喪失した際に発生させた「ガス」の塊が、バックターバックによるものなのか、またはG-セルフ本体に組み込まれた機体なのかは不明である。
- ③ 知らなかったとは異なり、デレンセンを撃破してしまったペルリ。これまでも敵対する者を倒せる意味で死なせてしまったことはあり、カーセルの死を悲しむアイザを見ているので、人の死に罪悪感があったわけではないが、初めて敵艦下に置くようにしていたのかもしれない。だが、悪党であったデレンセンの死は、人の死の重さや命の価値を教えるに十分過ぎるものだった。この命の行状に大きな影響をもたらすかもしれない。

【第7話】

マスク部隊の強襲

脚本: 宮内浩幸 絵コンテ: 丹波 敏 演出: 丸山 誠
作画監督: [キャラ] 藤田浩幸 / [メカ] 河野 寛

キャピタル・アーミーの新艦長ランデンに配属されたマスクは、タンタラ宮府の部下たちに自分もタンタラである間違って結果を誤る。キャピタル・タリーの第一ナットの秘密基地を巡るジュガン軍官に預るウィルミットだったが、息子のペルリを探すべく、年代物の大気圏ダイダーで宇宙での地球降下を試みる。一方、試験飛行するアメリカ艦隊の衛星軌道へ上がるスケジュールが持ち上がった。本拠地から直撃を受けたメガファウナは閉鎖状態を開始。ラライヤに砲撃を食うタリムは、官軍巧みに0-セルフに導かれて真逆をせしめる。そこへエルブ・ブルックのマスク部隊は強襲してきた。海面上落ちた0-セルフにラライヤはバニックを犯す。ジャハテムで出撃したペルリは、ラライヤを救助すると0-セルフに乗り換えるが、マスクの強襲に思い込まれる。そこへ、アメリカ軍のアーマーズガンが艦軍として現れる。

【第8話】

父と母とマスクと

脚本: 宮内浩幸 絵コンテ: 丹波 敏 演出: 丸山 誠 演出監
作画監督: [キャラ] 藤田浩幸 / [メカ] 河野 寛

マスク部隊は、アメリカ軍のミッド・ジャックが率いるアーマーズガンの攻撃でメガファウナから引き離される。前線へ帰結に懸れたアメリカ軍艦隊ダンジョンは、アイダの父だと知り驚くペルリ。アイダは0-ブレイクで父の乗ったビレイの機体に着いたが、キャピタル・タワー方面から出現した本陣艦隊を見出し攻撃に向かおうとする。トリッキーバックを襲撃して再出撃した0-セルフに直撃したマスクは艦隊を襲撃。一方、高気圧に上がった0-アルケインは高力かオーバードする。嵐の中、本陣艦隊を見出し攻撃しようとするアイダだが、その機体こそペルリの母ウィルミットが乗った大気圏ダイダーだった。駆け付けた0-セルフの襲撃に備え、ウィルミットは無事にペルリと再会を果たす。一方、キャピタル・アーミーの精鋭兵としてランデンに配属されていたマコヒは、知遇したマスクと会い、彼がルインだと確信する。

【第9話】

メガファウナ南へ

脚本: 宮内浩幸 絵コンテ: 丹波 敏 演出: 丸山 誠
作画監督: [キャラ] 藤田浩幸 / [メカ] 河野 寛

宇宙からの艦隊の船を倒したペルリは、真価を確かめるためキャピタル・タワーに打つと結果、メガファウナは航空飛行でキャピタル・タワーの基盤ビクターローバーを目指す。ウィルミットは人目に付かぬようシャングで移動し、機材で電線を繋ぎキャピタル・ガードと連絡を取る。その途中、ノードはアイダにペルリが息子だと教える。マスクは新たな部下バララと共に、グループ各地に現れたメガファウナへ道案内を仕掛けるが、可変モビルスーツに襲われる0-セルフを0-アルケインが撃退。脱出したエルブ・ブルックから脱出したマスクはバララに救助される。ケルベスの先導でそれぞれの父母と共にビクターローバーの大聖堂に乗り着くアイダとペルリ、ウィルミットは宇宙からの脅威について話し合いに専念。ダンジョンはキャピタル・タワーがフォトン・バッテリーの配給を絶たしていると思わせるが、ダム施設はその考え方が間違っていると告げる。





【第7話 解説】

◎ 組織総長ランデンのマスク隠蔽は、タンタラ出身者で構成されていた、「人に見られるような面等」なタンタラだが、あくまでも前線部の準備で、その本面であるというだけで彼らが知られていない。ほかの作量では、エリートや重鎮がその素性を隠していることの多い重鎮の面の中でも、マスクはタンタラの地位向上とキャピタル・タワーの支配という目標を前提とする、新しいキャラクターだ。

◎ タリムにそのおきかれてG-セルフを駆動させるライヤ、距離が近すぎでなく、効果のような効果を感じずライヤだけに、距離などの要求が行われていなかったが、彼女とG-セルフとの関係性を保ちたいと思うのは無理なこと。タリムの強い洞察力と極めて耐えるが説明出来る。成果は得られなかったようだが、興味は湧いたとは限らない。

◎ マスク部部長のセルフ・ブルックを攻撃するベリリ。しかし、真や偽を言うことも、悪目に見ることが目的の「不戦」の姿勢が現れて取れる。あくまで降り掛かる危機を排除するための戦闘であって、憎んでいる面でも殺したい面でもないからだろう。また、少なからずカーセル、アレンセンとの間に起きた不幸を繰り返さないためにも思われる。また、空中戦で的確に真などを狙う陣率は、ベリリの能力とG-セルフの性能の高さを物語る。

【第8話 解説】

◎ ミック・ジャックがモビルアーマーのアーモアザガンで参戦。第8話のヘクターで機体に乗って迎撃の再登場である。圧倒的な火力でマスク部隊を襲うアーモアザガン。機体中に暴走を抑制してみせるミックなどとは対照的に、女性パイロットと言えは隠れりて常にパイロットズ・グッドが定着だが、ダシオンとカイルミットの会話時ほどはレスアップした女性らしい面を披露。ただし、ベリリをからかう態度はイメージ通り。

◎ 「夢面からの危機」という言葉が現れられ、アトム・バックサーの例先花(月の新装版カシーバ・ミッドル、ヘルメスの面影の設計図とそのターゲティングなど、リアル・センチュアリーの機体にあらず部分への疑問と不信感が湧き始める。千年以上も続いたこの不文律にベリリがどのように能てしていくのか、今後の見どころとなるだろう。

◎ キャピタル・ガードの補充兵としてショートカットになったマニ・アンバサダの再登場も嬉しい。ベリリやノンドを殺して入隊したことがなりげなく世間にもせられていて、そして思わく、誰よりも金にかけた人物に早々に再会している。タンタラ自身のマスクの正体は言わずもがら、だが、ダールブレンドであったマニから上げられるのは、ズバリ情報を実いていて気持ちの良い展開だ。

【第9話 解説】

◎ タリム不在のため、無人機として参戦するモンテロー。単に隠して射殺されただけでなく、ジャベリンを振る一歩の距離を見せた、無人機でも制御される点は、宇宙重視よりかなり技術が進歩していることが伺える。しかし、ここまでタリムの重鎮として前線に目撃されたモンテローが、無惨にも破壊されてしまうのは一歩の誤りがある。しかし、同時にタリムの新たなキャピタル・タワーに期待が湧く。

◎ 南米大陸のどこか風景をランデンで行くベリリたち。農村の風景や農夫とのやり取りに、ここまで経験がなかったベリリたちにとっても、コッと一息つく感覚がある。だが、そんな中、ノンドが顔を赤く顔面をする。赤子を誘うのがいい気持ちは、単独での大気圏突入などでハックやリと示されてあり、ベリリがウィルミットの妻子でないのはおかしな話には違いない。果たして再婚は?

◎ アメリカ軍(海兵隊)の機体でキャピタル・タワーに向かう。ベリリの発想には驚かされるが、それが、スコードの機体にあるグランド、アメリカ軍のダシオン(砲台、キャピタル・ガード)のガンバ大佐。キャピタル・タワーのウィルミット運行長官による四大トップの協議会招きもたらすこととなる。際せずして、ベリリが世界を動かすポジションに一気に高かれていくが、そのアンボの向い(側面)は爽快ですらある。

10 テリトリイ脱出

脚本の宮武蔵忠彦 絵コンテ・演出の宮武蔵忠彦
作画監督の[キャラ] 江原聖之ノ[メカ] 高瀬繁

流星との会戦後に母と父を失ったペルリとアイダたちは、ケルベスの襲撃でメガファウナに誘われ、キャピタル・タリイからの脱出を図る。宇宙からの脅威について考えるところがあると信じた彼は、ザンクト・ボルトに上ることを決断し、ウィルミットも同行する。ダシオンはアメリカ軍宇宙艦隊の襲撃を止めるため、大気圏グライダーで帰郷の途につく。G-セルフとラライヤ、ペルリの保護をジュガンに命じられたベッカーは、新造でビルスワップ、ウーシヤを従え、メガファウナに襲いかかる。総戦力の弱体化をG-セルフに換装しようと奮闘するハッパ、アイダのピンチを前に、遂に高トクパッタのエンジンが稼働すると、その出力に驚きあつても機体を動かしたペルリは、ウーシヤを撃退してアイダを救う。一方、流星のクラウンに調査部のタンバハが戦い、ウィルミットはその動きを察知したのである。

11 突入! 宇宙戦争

脚本の宮武蔵忠彦 絵コンテの寺嶋良、野田幸 演出の宮武蔵忠彦
作画監督の[キャラ] 江原聖之ノ[メカ] 戸田幸次

地球星団軌道に上るための機体稼働を行うメガファウナ、アイダは、サラムンドラを操縦してキャピタル・タワーへ向かったタリイの襲撃を止める決断をする。一方、アメリカ本国に帰還したダシオンは、宇宙艦隊の出撃を機手に決めたスキャーに大統領を説くが、大統領は命令を無視しない。マスダはバララと共にマックナイフ部隊で襲撃し、G-セルフとラライヤを要求してメガファウナを強襲、応戦したケルベスのレックスノーだが、遂に人間に取られてしまう。そこに、駆け付けたペルリはマスダと生身で対峙し、両軍戦までする預言になる。マスダの機をついたペルリはG-セルフでバララを連れ戻し、マスダも乗組した。アメリカ軍艦隊としてサトルパイソンに乗り込んだダシオンは、宇宙艦隊を指揮してキャピタル・タワー最上層のザンクト・ボルトに進軍を始める。その報告を受けたメガファウナでは、異なる場所に準備が上がるのは最大のタブー視されておられると、ペルリが怒りを覚えるのだった。

12 キャピタル・タワー占拠

脚本の宮武蔵忠彦 絵コンテの野田幸、野田幸 演出の野田幸
作画監督の[キャラ] 野田幸次ノ[メカ] 高瀬繁

G-セルフに新装備のアサルトパッタを換装するハッパ、マニアルを渡され襲撃するペルリだが、ハッパの自分への期待には答えない。タリイは連戦に勝てたがビームをザンクト・ボルトに放たれ、内部からキャピタル・タワーを占領する作戦を立案。タリイが指揮するサラムンドラに母のフィッシュボムを発射するマスダ部隊だが、それを食い代のはG-セルフの長距離砲撃の攻撃だった。キャピタル・タワー内部はまさに激戦状態となる。しかし、ザンクト・ボルトに近づいての戦況は最大のタブー、マスダもタリイもそれ以上の戦況は中止するが、逆襲作戦は成功。遂にアメリカ軍がザンクト・ボルトを占領する。それを知ったペルリたちは、G-アルティメットを操縦したと見せかけ、ザンクト・ボルトに入る。大気圏で流星と会戦したタリイとダシオンは、艦隊の力を前にキャピタル・タワーの管理室を襲撃する。そのとき、未知宇宙から放たれたビームがビームを撃ち抜いた!





【第10話 解説】

① キャビタル・デトリティへと動き、補給も完了させるクルーベス。そのメガファリナを敵対しない一帯の働きは、キャビタル・ガードとキャビタル・アーミーの間にある悪意や立場の違いを端的に示している。これによりキャビタル・ガードから見たキャビタル・アーミーの存在が浮き彫りとなり、両者の関係が一変していきそうになる。

② 文才と技術するキャビタル・アーミーの戦術でビルス・ゾラ、今更には口癖のクレーンが登場する。短期間で戦術に優れた新型機を導入できるということは、当然すべて機体群に同調を求めているからこそのあり、結局はキャビタル・アーミーがキャビタル・ガードの意思から離れて独自に軍事力を高めているのかもしれない。また、キャビタル・アーミーに負けず劣らず、U-セルブの新型バクパックも毎機毎機に導入されていく。高トルクバクパックは、バクパックというよりは全身を覆う装甲を前進した機体が特徴的で、高トルクバクパックだけを能に射出する戦法も行われる。バクパックごとに性能に合った戦法を生み出すべしとの知識や経験への協力力には感服するばかりだ。

③ 「10」というワードを連に繋げるべし。これまでの悪意やノゾリの言葉からアードへの思いがあることは明瞭であったが、そのために「死なない」と宣言するのは、悪意のために陣亡しているべしとの青年としての精神や気持ちも伺い知れて心地よい。

【第11話 解説】

① 故郷サラマンダラに所属し、バグナルカラーの青で彩られたジャハナムを乗り、大尉に昇進したタム・ニックが即てきた。大尉を演じたパイロットたちを驚かすのは、タム・ニックの直感に似てマスタとどこか似ている。また、その親であるズッキーニ大佐も彼を驚かす。タム・ニックの直感も同かず、今更への進軍を指示する姿は、深い意味で「この機にしてお子あり」である。

② 第1話で海軍部隊がキャビタル・タワーのタランを襲撃したのは、タム・ニックの作戦であったことがズッキーニ大佐親との会談で明らかと登場する。キャビタル・タワーの占拠は、フォトン・バクパックを拠点とするなどといったことではなく、あくまでコンドラン軍との戦いの足場としたかったのが本意であった。ただそのワードだけで海軍を倒していないコンドラン軍とは、一歩とこの様な者たものだろうか？

③ キャビタル・タワーの最上部に位置し、フォトン・バクパックを受け取る神聖なる場所。ザント・ボルト、アミアア宇宙艦隊がその聖域へ接近したことに対し、ベリリとタンバの口から「隠される」という言葉が飛び出す。スコード君への信頼心と、まさしく神の領域であることが瞬時に理解できる。但神者から見れば前代たりなこの行動が、またひとつりやろ・センチニに秘められた謎を解くことになっていく。

【第12話 解説】

① 大気圏内バクパック、宇宙用バクパック、リフレクターバクパック、トリッキーバクパック、高トルクバクパックに続き、近距離戦闘のアサルトバクパックが登場。高トルクバクパックがフルパワータイプであったのに対し、アサルトバクパックは遠距離が会仲した様な大柄なシルエットと、その近距離戦闘性能にも驚かされたが、何と書いてもマニュアルのデザインが開始まで見たことがある顔で登場している。

② ミノフスキー戦士隊の下においても最前線部隊というアサルト・アイを装備したフォトン・ボルトを提示しているマックナイフ。まさに最新鋭機であることを示しているが、それらを学習してU-セルブにアサルトバクパックを装備させていたベリリの洞察力も素晴らしい。また、マックナイフの「彼に奪ってもらいたいんだよ」は、目撃者のベリリのみならず、友軍の一歩を促した機体の登場にも機やおにできる嬉しいやりとりだ。

③ 艦城であるザント・ボルトの内部が描かれていく。戦艦中にも奥から「戦艦が襲撃している」という外の世界での戦況を知らない兵士たちも、少し間隙を空けている部がある。そして、深き奥に「宇宙からの脅威」とおぼしき敵艦、母を背負った無邪気にゴビアルを襲撃する姿に戦艦を驚かす。果たしてこれがベリリたちの言う「前線」であるのか？

【第13話】 月から来た者

脚本：宮内嘉彦 絵コンテ：渡辺信宏、岩井信 演出：渡辺信宏
作画監督：[キャラ] 杉原真樹、[メカ] 中村誠

月の裏面のトワサンガから来たドレット艦隊は、ゼンクト・ボルトを占拠したアメリカ軍の補給艦ビザルを襲撃。ダンオンが迎撃を指示する中、スペース・ガンダデンから地球人同士で共同戦線を張り合うという連絡が入る。ペルリたちは異同意識に参加すべくスペース・ガンダデンに乗り込み、そこでノンドはマニと再会。ケリムは降参すると見せかけて砲撃を攻撃。森田を捕らえたケリムのジャハナムを先頭に、ペルリたちのモビルスーツがドレット艦隊の旗艦グニアビサウに近づくと見られてしまう。急遽を逃れにペルリたちは、艦隊の名目でゼンクト・ボルトの大空堡に入り込む。ダンオン、ウィルミット、ダル佐堂の地球側と、ノウタ・ドレットの軍軍は、海軍官たちの交渉が開始された。交渉に立ち会ったアイーダは、月から来た者たちの真意を確かめるべく、トワサンガへ向かうと丹を指示するのだった。

【第14話】 宇宙、モビルスーツ戦

脚本：宮内嘉彦 絵コンテ：[星] 野村 演出：[星] 野村
作画監督：[キャラ] 杉原真樹、[メカ] 中村誠

地球側とドレット側との交渉の最中、ノウタ・ドレットの旗か、両首首の名前を思い出すライヤ。交渉の場を抜け出したペルリたちは、マスクの下へ隠るというマニと別れる。一方、交渉の最中であったモブアスカー一隊がタンパの近辺に突如と現れる。マスクは、マックスナイフでドレット艦隊に海軍、艦隊グニアビサウにメッセージチューブを張り付けさせる。スペース・ガンダデンを月へ向けた。そのチューブには「降参すれば地球に仕向けてやる」というメッセージが入っていた。ドレット艦隊の迎撃部隊を撃破したケリムもサラマンダラを月に向かわせる。ペルリは0-セーフを駆逐してモラン側のパイロットを無力化し、一人を捕縛とする。メガファナでは、すっかり捕縛したライヤが本名のアタールを名乗り、あらためてペルリたちと接触を交わす。捕獲になったタンゴは、トワサンガでは地球人が来るなんて想定外で地球側である人間はいないとそうよく。

【第15話】 飛べ！ トワサンガへ

脚本：宮内嘉彦 絵コンテ：[星] 野村 演出：[星] 野村
作画監督：[キャラ] 杉原真樹、[メカ] 中村誠

G-セーフがG-11と呼ばれた偵察用モビルスーツで、ドレット軍で不採用になった機体であり、地中にある隠れたインフレーションの生き残りを探せと命にいられていたと言うライヤ。一方、ドレット艦隊のタナッソから、メガファナとサラマンダラを襲撃すべくロケットパイの部隊が攻撃する。G-セーフを見て、ライヤが地球側に留まったと聞くロケットパイだったが、その戦いよりから地球人が現れていると見えて、タナッソの部隊が襲撃するものの、G-セーフの長距離攻撃で迎撃部隊は撤退。脱出したケリムとウィルミットは、近くにメガファナに乗り込む。メガファナとサラマンダラは、トワサンガのシラムに接近。近づくにつれて入場させられるが、街中に入ったケリムたちは捕らえられてしまう。一方、久しぶりの故郷にはシャウライヤ。そこへ現れたライヤの機人アラニアは、ペルリとアイーダに会っていただきたいと言っている。





【第13話 解説】

① 遂に現れた「宇宙からの脅威」。その正体は、月の裏側に位置するスペースコロニー群のトワサンガから来たドレット艦隊であった。ドレット艦隊のモビルスーツパイロット、ロケットパイ・グティは、ペルリたちを「地球人」と呼び、地球側の千年を「もやしもの」と嘲罵して、蔑視した言葉を投げかける。その様子にはフォトン・バッテリーをもちたずとして、トワサンガを神格化していたペルリたちの感情を高邁させた。

② 戦闘態勢を築くメガファウナ、サランテラ、スペース・ガンザン。同じ地球人として認識するという強い意識。だが、タリムの作戦を支援する兵器として使われるマスク、素直に賛同に答えるケルベス、野郎っぽい態度など、それぞれの気持に単純はとれておらず、一柱立ちという訳にはいかなかった。その一方、「神官式の働きを促せるものは歓迎しておけ」と言うノック・ドレット将軍の地球人たちは違った非難が林立した。

③ 作品タイトルの「レコンギスタ」という言葉が初めて用いられる大聖堂の場面。タリムはその意味が、「地球に恐れ込めたいトワサンガの人々が地球に移住をする」とことだと首肯してゐた。一方、トワサンガは「技術の進歩をタブーとしたおかげで地球が弱体化した」として、「フォトン・バッテリーを誇り続けた」という罪を断罪して、交渉を有利に運ぼうとする。



【第14話 解説】

① トワサンガの交渉団の顔を見て、徐々に記憶を呼び戻すクライヤ。クライヤ・アバールという本名も思い出した。普通ならその様子に驚き、質問攻めにもせよしようものだが、彼女の懐疑をすんなり受け入れて喜ぶところがペルリたちらしい。ドレット将軍らの顔が記憶を呼び戻す決定になったのかもしれないが、これまで愛憎を持ってクライヤに接していたペルリたちこそ、一番の被害者ではないだろうか。

② タリムとグティに、これまでの行動からタンタラと見做られてしまっているマスク。わずかな期間しか経っていない2人にも印象を消されてはいる以上、その膨大な野心をタンバが磨きついている可能性は十分に考えられる。しかし、マルミに対する気遣いや、タンタラの名前をかける姿、マッサーージュチップを語る巧みさを見るにつれ、マスクにほめてもブライドとササキスの前方を指してもいい。

③ ペルリが用いて第2次行動の行動が、シンゴ・ロン・ジャマノッタという組織を得ることに繋がり、トワサンガへの露がまた多し駆けた。しかし、G-セルブを「ウチの試作機」と呼び「トワサンガでは無効なことに判断できる人間がいない」と言うシンゴ、かなりの準備軍であることは間違いないが、妙に真意が読み取れない人物でもある。



【第15話 解説】

① クライヤが地球に降りて来た目的と、G-セルブの重要性が少しだけ明らかになる。G-セルブはY6-111と呼ばれ、軍で実験用になった機体だった。また、クライヤにはレイバントン家の生き残りを探す命令も下されていた。最終にレイバントン・コードを必要とするG-セルブは、レイバントン家の生き残りの捜索にも役立つからだ。その意図の人物がトワサンガに居てはいないらしいことも、この話の伏線から推測される。

② ロケットパイの駆るモランや、エルモラン、変換機のアリオンとといったトワサンガの兵器群。G-セルブとも、アメリカ軍のモビルスーツとも一線を画すデザインで、どこか近未来や異次元を演習させる顔の顔つきや形つきが特徴だ。地球側のモビルスーツもヘルメスの影響の設計図がもたらしたものだとして、デザインは似合うはずなのだが、画一的な技術しか伝わっていないために外見上の違いが大きいと指摘される。

③ ペルリの卓越したテクニカルによる、G-セルブのデジタルバックによる兵器破壊。それを目の当たりにしたロケットパイが、「兵器のニュータイプなど、いるわけないじゃないか!」と、思わず口に出す。リトル・センチナラーが宇宙世紀と地球側であると再確認できる嬉しい一言だ。これまでのペルリの活躍は確かにニュータイプだが、果たして?



【第16話】ベルリの戦争

脚本: 宮野真守 絵コンテ: 宮野真守 演出: 宮野真守
作画監督: [キャラ] 藤田浩二 [メカ] 藤田浩二

ベルリとアイダを「レイハントン」の姫子、皇女」と呼ぶロルカとミラジ。レイハントン家の遠親の人は、ピアニー・カルタという人物に預けられ、皆で子として地域で暮らさせていた。ロルカたちは、遠親たちの行方を探すべく、建造したV-G-11[G-セルブ]にレイハントン家のDNAなどを反応する位懸けを施していたのだ。G-セルブと出会い、悪人を奪へるという悪夢を体験したアイダは、今後のことは自分たちで懸つけ出して成し遂げると宣言する。一方、サラマンドラがドレット軍司令部のゲスト扱いでシラノへのアパッチ軍に入港。タンバもスペース・ガランデンを軍需に入港させようとしていた。出生の秘密を知りナースになっていたベルリは、G-セルブで出航。トマランが中継機のガヴァン様に圧倒的な力を現わす。そしてメガファウナに預けられたベルリは、アイダを姉として受け入れる覚悟を続けていた。

【第17話】アイダの決断

脚本: 宮野真守 絵コンテ: 藤田浩二 演出: 藤田浩二
作画監督: [キャラ] 藤田浩二 [メカ] 伊藤一典

シラノへの用意が整えられ、宇宙にのけがらで出発した。メガファウナは機師の名目で出航する。G-セルブ乗組員を乗ったタンバの基幹で、ドレット軍から乗組員ピロンがマスタ部隊に襲い出される。マスタ部隊を倒すため、タムとミタも出陣。しかし、クワイエのネオドが暴走し、バラクのピロンとニアミスした。それを機に機庫へ突入する一瞬だが、ヘルメス部隊を倒した後にフォトン・パッチャーが暴走されなくなるとロクパイが警告。アマリア軍、キャピタル・アーミー、ドレット軍、メガファウナのモビルスーツが、おれと機庫で協働することになり、その際にメガファウナへ乗り込んだタンバはロルカと再会。アイダとベルリを機庫に亡命させたピアニー・カルタこそタンバであると戦われる。レイハントン家とドレット軍の争いの元がヘルメス財団にあるなら、財団のあるピーナス・ドロップに行く必要があるとアイダは決断する。

【第18話】三日月に乗れ

脚本: 宮野真守 絵コンテ: 宮野真守 演出: 宮野真守
作画監督: [キャラ] 藤田浩二 [メカ] 伊藤一典

トマランからカシュー・ミロシは逃れ、タレセント・シップもピーナス・ドロップに向かうための準備を始める。その頃、G-セルブを奪取しようとするガヴァン軍はダックス兵員がシラノから逃匿。ガヴァン軍の動きを察知するメガファウナへ、機庫に機庫していたマスタがマロイと共に乗り込んできた。マスタと協働するベルリ。さらにメガファウナのデッキ上にジャハナムとヘカターが現れ、ピロンと悪戦を始める。マッシュナーの指令を受けたロクパイはガイトラッシュで襲撃し、ガヴァンたちを止めるようとする。ガイトラッシュのビーム・バントに襲撃するベルリだったが、G-セルブの力を駆使してロクパイを倒す。G-セルブに奪われてタレセント・シップの内部に入ったベルリ。G-セルブをスリットに差し込み、タレセント・シップは近距離から襲撃。メガファウナもタレセント・シップに逃げ込むことに成功した。



【第16話 解説】

16

① レイハントン家の皇女と皇子だったアイーダとペルリ。G-セルフ起動時のレイハントンコードの謎が明らかになった。アイーダは記憶にあった事柄を見つけたことで、自身が皇女であるという事実から逃れられなくなる。一方、ペルリは決定的な情報を得ていないのにすなりと受け入れて、アイーダを助けた印象があったが、それは本意ではなく、人工的に作られたスペースコロニーを破壊するのを実は阻止せられなかった。これまでの中で最もペルリが怒りをあらわにしており、レイハントン家の皇子である事実と、この先どう向き合っていくのかには迷っている。

② タリムとマスタは、それぞれドレット軍の戦力を手に入れようと考えている。片やアマリア大統領の息子、片やタンタラ出身という大きな違いのある2人だが、野心と才能が共通していて、まさに異次元の敵。果たしてどちらがサタネスを倒すのか？

③ G-セルフの歴史的な戦術方を目的の面にしてガヴァンが、「まさかガンダムとまいう…」と驚く。宇宙世紀時代の名モビルスーツであるガンダムは、一千年以上経過しているリアルドドランチュウにも伝承されているが、史実通りなのか、美化的に描かれているのか、ヘルメスの描像の設計図にガンダムが記されているのかは不明だ。

【第17話 解説】

17

① タンバスの証言が明瞭する。第16話でミラジたちが会場に登場していたアイーダとペルリをレイハントン家から誘ったビアンカとその人だった一介の軍人にしては様々な事柄に精通しており、何となくいって彼らが導いていたタンバ、その背景がいよいよ明らかになった。だが、ペルリたちの行動にたびたび介入していた真意は、今のところ不明だ。

② ヘルメス財団からフォトン・バッテリーの機体が出たことを知れたという事柄もあろう。アマリア軍、キャピタル・アーミー、ドレット軍、メガファクターのモビルスーツが、宇宙のめざめと操縦で編成する。本来、すべての軍閥や人種の覇権を握って、こうあってほしいという夢を掲げる組織だ。

③ ノレドにも変化があらわれる。トラキヤが記憶を取り戻し、お村役でなくなったことだけでなく、ペルリやマニの機体を倒したようにしていることだろう。ペルリたちに付いてここまで来てしまったノレドだが、彼女なりに変わろう、役立ちたいという気持ちで専断に決めている。ペルリの行動は世間を変えものとなっていくが、一機体型をノレドにも作現しているのだ。

【第18話 解説】

18

① スロード教の二神体のひとつ、きさーバー・コロン。すべてのエネルギー源であるフォトン・バッテリーを運ぶ船は破壊される前を見ながら、アイーダは船体を破壊している」と驚いた。トザンがまだ喋り続けてきたアイーダは自分こそ、世界の存続について疑問を持つまでに至ったようだ。

② G-セルフとペルリでなければ防衛できないほどの歴史的な威力を誇るグイトラッシュのビーム・マント。道石はドレット軍のモビルスーツ、彼らロケットパイのデブリックも一機と倒すの難いところ。だが、ロケットパイを守るためには、クレセント・ショップの方向に避難してしまふマッシャーにいた方がいい。しかし、どの立場にあらうか、彼が人間を突き動かす側面方であることが知られているシーンであり、時代を経て人間性の情報が変わらないということも示れている。

③ サブタイトルの「三日月に降れ」が、クレセント・ショップをあらわしているのは既述がきいてる。知らずの存在が隠れに包まれていた店メタルの使い方が、クレセント・ショップ内で判明する。こうしたタノノロジーが壊れたことが、レイハントン家が命められた運命のひとつではないかと推測される。

【第19話】 ビーナス・ グロウブの一団

脚本: 高橋ナツノ 絵コンテ: 島田和弘 演出: 渡辺 誠一 総演出: 島田和弘
作画監督: 高田繁一、佐藤利雄、斎藤雅弘、松本浩一

ドレット軍からの攻撃を振り解いたメガファウナは、クレセント・シップに乗り、金星近くのスペースコロニー、ビーナス・グロウブへ向かう。ヘルメス財団がフォトン・ヘビクターを駆使する代価として地球に居住する人々にアダックのタブーを課したのは、人類が宇宙世紀に大規模戦と戦争で地球を住めないようにしたからであり、その再発防止策だった。だが、今の地球ではタブーが破られ、複数の勢力がキャピタル・タワーを取り合っている。そんな戦いを止めさせるため、ヘルメス財団の代表者に神のアイダを命ぜられたと訴えられるに、クレセント・シップ艦長のエルは、ビーナス・グロウブを統一しているラ・ダーは高潔な人徳だと認める。そんな中、モアム・バック帯いるジャット隊が現れ、モビルスーツの武力でクレセント・シップを乗っ取ってしまう。叛乱しようとしたベルリは、戦ったアフラミアに後部部を攻撃され死んでしまうのだった。

【第20話】 フレイムのある 宇宙

脚本: 高橋ナツノ 絵コンテ: 島田和弘 演出: 渡辺 誠一 総演出: 島田和弘
作画監督: [リョウ] 渡辺 誠一、高田繁一 / [メロ] 高橋誠一

クレセント・シップをジャックしたジャット隊のタンと、チャカラのジャスティスは、レコンギスタ作戦に理解をしないロザリオ・テンの要請でタン・ボリスのモビルスーツを奪取し、ジャット隊は、オーシャン・リング付近ではジャット隊も無難にビーム攻撃はできないと考え、ジャットは陸地でラ・ダーに会いに行く決意をする。キャピタル・ゴード伝説のウォークライで迎合いを入れたベルリたちは、プラミアからG-セルフを取り戻し、メガファウナをオーシャン・リングへ向かわせる。ジャット隊の攻撃を避けるため、フレイムのある宇宙の中へ飛び込むベルリ。G-セルフの部隊を追い取ろうとするキアのジャイオンだが、戻ってサー・デスタの艦に乗り付けてしまう。破壊された箇所からは巨艦と列に海水が溢れ、その海水を止めようと艦内に飛び込むジャイオン。破壊された箇所からは巨艦と列に海水が溢れ、その海水を止めようと艦内に飛び込むジャイオン。破壊された箇所からは巨艦と列に海水が溢れ、その海水を止めようと艦内に飛び込むジャイオン。

【第21話】 海の重さ

脚本: 高橋ナツノ 絵コンテ: 島田和弘 演出: 渡辺 誠一 総演出: 島田和弘
作画監督: [リョウ] 渡辺 誠一、高田繁一 / [メロ] 高橋誠一

宇宙に吹き出す海水に飛び込んだベルリは、海中を漂ってメディスン・シーの海上に落ちる。一方、メガファウナはタン・ボリスの要請に従い、ロザリオ・テンへ向かう。ラライヤ、リンズ、ノンドたちはジャット隊の攻撃の途中で遭遇したロー・ベンターとチャカラを撃退。キアは、巨大モビル・アーモ、コンキョー・ベラスを持ち出してジャイオンを捕縛すると、そのオプションでG-セルフを捕縛しようとする。だが、海水の重量がオーシャン・リングの自動制御能力の限界を超えた。艦が揺れれば千数万人が死ぬ。コンキョー・ベラスをコントロールして爆発に究を断ち、逃げない覚悟を決めたキアは、タンたちにレコンギスタ作戦を無視して海中に沈む。キアの決意の行動は海水の流れを止めた。ノンドとマニは、ジャット・ラからモビルスーツ、G-セルフを捕縛してメガファウナに帰還。ベルリたちは、ロザリオ・テンで、ビーナス・グロウブを統一するラ・ダー総長と面会するのだった。





【第19話 解説】

① キアムベッキが率いるジャット団が、ジャスティス、ジャックといった強力な機体を後継者とする。1対1のモビルスーツ「前世紀のマシン」と言われるジャット団の機体群だが、それらと対する、ジャット・トラバトリアは宇宙戦からの特長を伝える研究所であるから、彼らの開発された機体は改良以降に現れることになる。

② 宇宙世紀の人類が、戦争と大量消費を繰り返してしまった結果、地球を住めない状況にしてしまったという事実が明らかになる。ヘルムス財団はアダックのタイプを制定し、その代わりとしてウォン・パンチターの供給を約束していた。その事実を反論するアイザックが、「アメリカ人の感じ方」「そう思った」という言葉に思い悩む。「教えられることが理想とは異なる」。これこそ本物のテーマのひとつであり、それに気づいたアイザックと、それを知らず知らずの内に実行しているベリスの思いが通じ合った点がある。

③ G-セルフに込められた両者の意思を知るベリス。「両者からの遺産」であると悟り、アイザックを助けて入れようとして、彼に夢を見て欲しいとまで語る。思いのままだけに迷ったベリスが精神的に成長しては欲しい。だが、アラムニアによる注射で意識不明となってしまう。最大の危機を避けたもののラストには緊張がある。

【第20話 解説】

① G-セルフの機体を目撃したジャット団。「モビルスーツの頂と手頃なものは同じだ」というキアの言葉は、これまでのガンダムシリーズで、いくつかのモビルスーツがその様な位置を占められているため、妙に納得できる部分がある。ブラック・ボックスにあるデータを集めてのことだが、G-セルフに属が秘められているのは明らかとなっており、主人公機がこれまでミステリアスな真の機体は秘密だ。

② ジャット団もまた、地球へのレコンギスタ（再建作戦）を画策していた。彼らは地球人を地球の破壊者として排除し、地球空間を支配した。また、それとは別にロザリオ・タンに集まる人々に機体を提供するという計画もあり、キアたちが望む新世代の機体や行動原理としない点も分かる。レコンギスタという世界観も、空想が強く、本質の意味合いが変わってくるという点にも注目したい。

③ 宇宙の水の中。宇宙空間に流れ出る水流や、無重力に飛び散る水流の動き、雲状の現象など、これまでに見たことのない素晴らしい描写だ。また、シー・デスタには敵があると認識しているが、実際に海上に出たときのベリスの驚きにも臨場感がある。

【第21話 解説】

① ジャット団を倒して撃つ。G-セルフ、G-アルティン、ネオドゥ、ダチマ、マシン、レックスノール、月と地球無重力のモビルスーツが一気に会す。各モビルスーツはそれぞれの真の姿を現して、見事に倒れるデザインワークに始まる。物語の展開や結末を考えると言えば、驚くべき、ここが物語の真のクライマックスとタリムにも関わって見せかけたところではある。

② ノレドとマニがジャット・トラバトリアから奪取したG-セルフ、名前からしてG系統のモビルスーツらしいが、モノアイやハイスクール、カラーリングなどを見ると、その外見はおおそ「ガンダム」とは思えない。さらに機体構造の操作パネルも、マッテナイよりも機体は複雑であるらしい。彼を倒してG系統と呼ぶのが、期待されるものかもしれないと気づいた。

③ ベリスが倒れたアイザックに会わせたいと考えていた「ヘルムス財団の機体」であるア・デーが機体。美しい外観に、軽やかな機体で、年齢が200歳前後と、常識を越えた部分もある。彼の言う「ムナチン（民間人）」が、年齢を重ねているせいなのか、同様の機体によるものなのかは不明。

地球圏再会

脚本: 宮野真守 監修: マスクの真実 演出: 宮野真守
キャラクターデザイン: 宮野真守 作画: 宮野真守

タンとチャタラたちは、海の大を覆うための犠牲になったキアを演義館で追悼するアルムーン・シップに乗り込み地球へ出陣した。ラダーは、タンにことビアン・カルタが地球上で前線直撃の戦いをさせて人の犠牲が命懸けで戦ったことを話し、ビアン・カルタでの過激な戦況をムタオシ(危険視)した自分の道でアイダに示す。メガファウナは、アルムーン・シップを巡ってクレシェント・シップと共に海軍の艦につくが、地球圏で待っていたのは、キャピタル・アーミー、アメリカ軍、ドレット軍の三つ巴の戦争当だった。キャピタル・タワーの第3セクト、ランジラで母ウィルミットと再会したペルリは、不安の間にドレット軍がザル族を人質に奪取、その間に連日戦況とカシャ・ミロンの占領においてマスクが囂したことを知る。一方、ジーラホを持ち出したマニはスベス・ガランゲンへ戻り、マスクとことルイン・ラーと再会するのだった。

ニュータイプの音

脚本: 宮野真守 監修: マスクの真実 演出: 宮野真守
キャラクターデザイン: 宮野真守 作画: 宮野真守

マスクがアルムーン・シップに離陸しようとした。ペルリとアイダは、ダシオンからアメリカ軍への誘惑を要請されるが、メガファウナという海軍艦の一角のまきと戦い、戦える。それでもアメリカへの協力を要請するペルリ。そしてアイダはこれまで見てもらった感謝をダシオンに告げるのだった。一方、マスクを襲撃するペルリは、ラダー艦隊とランジラを倒して無敵艦を倒すようにするが、マスクがヘカターのビットでそれを倒す。戦艦の艦を倒すためにペルリは、アメリカ軍、キャピタル・アーミー、ドレット軍の戦況を見極めるようにする。しかし、ビアン・カルタから同行していたボリジットは戦場の奥に潜り込ませて、ロケットパイのゴイトラッシュに破壊されてしまう。ビアン・マントを撃破してペルリを倒す。ロケットパイだったが、ローセルブのパーフェクトバタのアサルトモードによって命を落とし、勝利したペルリもその戦術の叫びにゾクとするのだった。

宇宙のカレイドスコープ

脚本: 宮野真守 監修: マスクの真実 演出: 宮野真守
キャラクターデザイン: 宮野真守 作画: 宮野真守

マスクたちにジェット機からカバカーリーなど最新鋭艦が襲撃される。マニは、マスクにペルリと戦うことになって知るか、ペルリがアイダの軍で客席の使命と聞かされたマスクは「戦力者になる」と反発する。アイダはカシャ・ミロシから戦況を伝えた状態でラダー艦隊との会合を報告。またダシオンがドレット艦隊と部隊協定を進めていると伝える。タムたちはドレット艦隊との仲間に反発するが、地球圏下線にドレット軍の船を倒れるダシオンに意気するのだった。戦艦と戦ったアメリカ軍艦とドレット艦隊だが、第三艦が撃破したノアスカー戦艦の被害で戦艦になる。そこを襲撃してきたバラウの大船モビルアーマー、ユダラシムは、ドレット軍艦隊の艦隊がゴビザウを倒す。ペルリがローセルブでユダラシムを撃破するも、制御を失ったユダラシムのアンダービームが、アメリカ軍艦隊のラトルバイズンへ襲撃、ダシオンは倒壊してしまうのだった。





【第22話 解説】

① 20年前に起こったビースト・メーサー事件についてアイザックがサラ・ダー、ヒアコウのちのタンバール・シーダに、ビースト・ドロップで告発していく人間を見て絶望し、地球上で人間同士の争いを止めて、海の底化をすることが必要だと宣言したと語り、

② ベルリたちが地球圏を離れている間に、ドレット軍がダム法を人質にしてギン・バウに接近するという大事件が起こった。ところが、マスクがカシーバ・モコシの占領に成功して法廷の解放に役立ち、戦っていないところでも活躍しているマスクは星石としましい戦いが、さらに、ガール・ブレンドのメロイとも再会、結果にサタキスを倒しつつあるマスクの懸念から目が離せない。

③ G-セルフの新たなバックパック、パーフェクトバックが出現、数々の特殊兵器を内蔵しており、モード変換によって全てのバックパックと同等の性能を発揮できる優れたもの、今回結成したフォント・トル・ビードは、放出された星の粒子が触れた部分まで与った様に武装させており、即戦力を超えていない。強力な兵器だが、ベネディクト100年の能力は出ていないらしい。過去に高度な科学技術を持って人類が開発した、人や物を一面で消し去る範囲の兵器の威力に、ベルリは驚きと懸念を覚えている。

【第23話 解説】

① ダンシオンの提案に、「メダブナという名前が気に入る」と言うベルリ。これまで、部隊に就いて行動してきたベルリであったが、「メダブナ、ということではなくて、誰かさんの命に預けたいから」という言葉に、ビースト・ドロップでの経験を元にした彼の強い意思を感じる。

② アイザックがダンシオンにこれまで初めてもらったことへの礼を告げる。同時に、ベルリと母であるウェル・ミット・ミットの再会も描かれており、ベルリとアイザックが戦いから立ち去っていく姿を見ていたが、道行兵衛としての責任と母を助ける責任を背負ったベルリと、ハダをして部隊を導くことのできたアイザック、親子の再会ひとつをとっても、兄弟の思いが描かれている。

③ 最終決戦を準備するかの様に、これまで長く物語を牽引してきたキャラクターたちの最終決戦が描かれる。ラングバインを巧みに操り、重戦したベッカー大尉がロックバイに敗れる。そのロックバイもG-セルフのパーフェクトバックのサイロモードによって宇宙の星となってしまう。悪人のマッシュナーがロックバイの頭を取り取り、手を下したベルリはその姿に対して怒意を感じる。これが、人間の絆を絶たすニュータイプの特徴なのかもしれない。

【第24話 解説】

① 地球圏にジャット・ラボラトリーのキビル・スーパースターと開発される。キビル・スーパースターには、ドー・クハ、ユダ・ドラシル、カバカー・アム、アム・アムには、ダーマ、ダハタ、トリ・コティ、これら強力なキビル・スーパースターは、恐ろしいまでの力を発せ、戦況を激変させる一因となる。タグが倒壊されているければ、こうした状況が早くに発生していたはずで、戦う者の心が研ぎ磨かれるべきだったのだ。

② マニがマスクに、「ベルリと友達になってください」と懇願する。ベルリの喜びと母の協力に認められるもの、道行兵衛の息子だから母が抱きかかっている、さらにはいハントンの息子の、[母が親になる血筋じゃないか]とマスクが叫ぶ気持ちは理解できる。

③ 中絶のレイズスコープ、即ちユダ・ドラシルのタンダー・ビームは、悲しみを奮き散らす、宇宙に寄生した闇木のようなタンダー・ビームは、ドレット艦隊を撃滅し、ダンシオンの命を救う。生命を喪失する樹木が人の命を奪うように、より残酷な破壊を喰う。G-セルフはかろうじて、そのユダ・ドラシルの種を待つことに成功する。

【第23話】 死線を越えて

原作の監修・松本 健一、脚本・高橋 昌也、作画・ 関谷 健司
作画監修・山内 和久、演出・ 有馬 元ノ、メカ・ 戸部 幸夫、背景・

マッシュナーは、ドット艦隊の数少ない生き残り船であるタノザスをアムーン・シップ艦隊のため進軍させる。その間、ペルリたちはメガファウナで捕虜を逃しながら、一時の休養を取っていた。父の死で傷心のアイーダを、ドニエルはあえて艦隊の指揮を執るよう叱咤し、スナアも助言。一方でマスタ艦隊とドット団に襲撃されたタノザスは、カバカーリーに撃たれてしまうのだった。そこへアメリカ軍のモビルスーツ部隊を率いたタリムが現れるが、マニィのジークラッパがジャハナム部隊を撃退。艦隊は次第に地球の能力に引かれて降下していく。立ち上がるマスタのカバカーリーとマニィのジークラッパに對し、艦隊を止めようとする試みをするペルリ。だが、皆しに撃たれたマスタにその気持ちは伝わらない。大気圏再突入寸前の位置まで降下したモビルスーツたちは、次々に自分の艦に降着する。しかし、マスタのカバカーリーとマニィのジークラッパ、タリムのゾーマとミツタのトニーニティは、自力で大気圏突入をする計画になる。その動きを警戒して対たペルリも0-セルフのエネルギーを振り絞って大気圏突入をすることに。そんな中、演習訓練のサラマンダラは大気圏突入に耐えきれず爆発してしまう。同じ頃、第一ナットから大気圏グライダーで出現したウィルモットは、タンバを伴行してギアナ高地へと降下していく。そのギアナ高地の上空には、英艦を突撃したメガファウナとスペース・ガーデン、ペルリのG-セルフ、ゾーマを救出してダハッタの艦隊に援けタリム、マスタたちに合流するドット隊の船があった。

【第24話】 大地に立つ

原作の監修・松本 健一、脚本・高橋 昌也、作画・ 関谷 健司、作画監修・山内 和久、演出・ 有馬 元ノ、メカ・ 戸部 幸夫、背景・

メガファウナから出撃したアイーダたちは、ギアナ高地深くにいた艦隊を発見。それはゾッキーニ大艦隊が密かに建造させていたアメリカの新艦隊だった。艦隊の戦いを止めさせたいペルリの0-セルフだが、マニィのジークラッパとマスタのカバカーリーの砲撃を受け撃退する。ドット団と交戦していたタリムとミツタは、カリブ海への脱出コースをとるスペース・ガーデンに合流したランゲバインとクーシャ艦隊を援け、攻撃する。一方、クワイヤは、武力というおもちゃを奪われてはしゃぐアメリカ新艦隊の大人たちに怒り、G-セルフを使ってラトルバインの足を止める。チャカラのジャスティスは、タリムのダハッタにエネルギーを奪われ、ビーム・サーベルでどどめを倒るのだった。マスタとの戦いに勝利し、地下部隊をくぐり抜けた0-セルフは、地上への脱出後、ランゲバインと再会。そこに現れたタンバのマスズスターはグライダーごとタンバを砲撃式に落下させてしまう。ペルリは、タンバのマスズスターをトラクタービームで釣り、無力化に成功する。そして、カバカーリーとの決戦で0-セルフの右腕を奪いながら相打ちに持ち込み、コア・ファイターで脱出する。命を捨てたマスタが地上に上がる空からは艦隊が迎え隊を待っていた。アイーダは遭難者の救済を命じて、艦隊を収める。その数ヶ月後、降立つメイン、タリムたち、ペルリもひとりメガファウナから降りると、自軍から出陣して世界を見て回る旅を始めるのだった。





【第25話 解説】

① 既に物語をリードしてきた勢力のひとつであるドレット組織が全面する。マッシュナーのブカム・シブバ島布告作戦は一貫的を待っている様に思えたが、概ねしたコックパイが来たかとも連言している。それと並行して信託性はなかった。コックパイが失われた時点で、タノリス艦隊の運命は定まっていたのかもしれない。

② 激しい戦いの中で戦争を断念するチャクラと、「戦争が文明を進ませる」というキア・ベックの言葉で思い出すタン。どちらもビーナス・ドロップの人々から失われていた戦争に対するある種の期待や実感を表している。現実の戦いに對しても、キアの言葉は歴史が証明してしまっているが、戦争が戦争を実現する目的は恐らくはしない。しかし、彼らの戦意は我々に高いものとして響かされている。

③ 「出来ると、ビーナス・ドロップの戦艦ですから」艦隊が地上に移ったため、大気圏突入準備に入るジュガンに激震するタンバ。科学技術の発展を促進させるターザードを行って来たタンバが艦隊に見え、人間と技術の相互関係の不言を匂わせる言葉の言葉に、ビーナス・ドロップで生きる人間の居るべき場所を問うタンバの人生観を感じさせる。

④ マスクとミーンとミニ、タリムとミックがベアとなり、それぞれのギョムスツの性能と強さを誇りながら大気圏へ再突入する様子が素晴らしい。若い衝動が溢れており、指揮官などなくてもそれぞれの「戦」が実現されているのが印象深い。一方で、年輩で大気圏に突入することになったベア。これまで多くの仲間を率えて、世界をも動かして来たベアが、土壌増でひとりぼっちになってしまう。結局やめてのけてしまう。これがベアの立場であり、生き様であると強調している。マスクが彼を血祭にするのは、こうした行動を自分だけの理想と能力で成功させてしまう部分にあると納得できる。

【第26話 解説】

① 地球降下後、真っ先に大地に降り立ったのはベアのG-セルフ。成石の行動力と判断力。宇宙での戦闘シーンが続いていたので、大地の景色、木々の緑、そして空の下に立つG-セルフの姿が、懐かしさを感じさせる。

② 一連の戦闘の果てであり軍事でもあったタンバ・ルシー・タ大臣が、思いがけない事故で出陣してしまう。また、ジュガン司令もいつの間にか艦隊が襲に包まれているという描写があり、ズッキーニ大尉も皇子であるタリムの命で、タレセント・シブバの運命を助ける。全島襲撃では決してないだろうが、しよとくりギルド・センチュリーを生き抜いているだろう。ここまで世界を動かして来たベアに、これから見た「大人としてのキャラクターたち」が何らかの結末を授けて物語からいなくなるのは、軍閥の喧嘩だけでなく、この世の流れが定めらることを意味している。

③ G-セルフを「悪魔」と称し、ベアとG-セルフを血祭。そして敵対戦してきたマスクが、カバカーリーの機体をG-セルフに奪取る。万事休すだったのが、迎撃したのがカバカーリーの機体に衝突するアクシデントで難を逃れるベア。偶然と言えは偶然。しかし、ベアを生かすべきであるという意思と考えることもできる。

④ 前話より言葉として登場していたダナ宮殿。ガンダムファンのみならず人々も驚かす思いがたつのがジャブローではなかろうか。期待に応えるかの様に、ジャブローを訪問とさせる原動力の地下基地跡での戦闘が描かれ、表面けたズブダの姿が物語である。原因には本音が隠され、最終的にも存在していることから、宇宙世紀でのティターンズが基地を放棄した際に起こした核爆発による汚染の脅威は取り除かれている様だ。

⑤ まさかの日本から世界一円へ旅立つベア。それぞれのその後が明るく輝く中、置き去りにされたノドが少し不機嫌に、ベアを呼び止めることには出来ず、ということではないだろうか。ちなみにベアと会話する黒宮のおじさんの声は、誰だろうのお方。キャラクターの顔も良く似ている。

RECONPEDIA IN G ROAD MAP & CHARACTER CHART

{ ロードマップ & 人物相関図 }

*At 1000, Eging is now behind the Space Panda and Ando's mission on the Crystal Tower and the ending of Rebirth.
Now shown by the 5-6-6-6 are marks which will shake the entire Rebirth Century
And it is all just the beginning of Rebirth.*

RECONPEDIA IN G ROAD MAP & CHARACTER CHART

人物相関図

アメリカ



カーヒル・セイント

恋人



アイダー・スルガン



クリム・ニック



ドニエール・ツス

ローザンバウム家と関係がある

合戦相手

敵対



ラライカ・マンディ



ベルリ・セナム



ルイン・ヘリー

キャピタル・
ガード
養成学校

同僚

親子

面倒を見ることに

大得意

恋人

指導

セント
フラワー
学園



ノット・ナグ



マニ・マン・バジ



ワイト・ミット・セナム



タル・ベス・コー

キャピタル・ガード

スコード
教



タル・トリプル・デ・セン・ナグ

キャピタル・
アーミー



タル・トリプル・デ・セン・ナグ

協力



タル・トリプル・デ・セン・ナグ

キャピタル・テリトリイ

人物相関図

アメリカ

ベルリ
たち



ベルリ・ゼナム



カライヤ・マンディ



ノルド・ナグ



グイオン・スルガン

親子



ムッグ・ジャック



アイダー・スルガン



クリム・ニック



ドニエル・ドス

海賊部隊

イヤミの部下たち……



計戦・
G-セルフの密通



ウィルミット・ゼナム

兄弟



グンバル・シャー

キャピタル・ガード
副指揮

3人の敵兵・
G-セルフ密通



デンセン・サマリー



マスク



マニィ・アンバサ

セントララー
学園

友人



ルイン・リー

キャピタル・ガード
養成学校

入隊



ベッカー・シャダム



ジェガン・メインストロム

キャピタル・アーミー

キャピタル・テリトリイ

人物相関図

アメリカ

ベルリたち

親子



徐々に感情を
寄せる

海賊部隊に
慣れつつある



海賊部隊



同僚?

敵対!!

互いに良く
思っていない



キャピタル・ガード



部下

正体を知る



キャピタル・アーミー

キャピタル・テリトリイ

人物相関図

アメリカ



ベリ・ゼナム



アイーダ・スルガン



ゲンション・スルガン



スッキーニ・ニッキーニ



ドニエーストス



ノレド・ナガ



ワライヤ・マンディ

海賊部隊



ガラム・ニック



ミッター・ジャック

アメリカ宇宙艦隊

協力

敵対!!

キャピタル・タワー



ウォルスコット・ゼナム



ケルベス・ヨー

キャピタル・ガード



グンゲル・ルンチャ



ヨードリ・アムサガ

スコード教

キャピタル・アーミー



ジェンソン・マインストドン



ベックナー・シャグム

マスク部隊



マスク



パララ・ペーデル



マミー・アムサガ

キャピタル・テリトリイ

マ ジュネターの成軍を画
り切り、トワヤンガ
へ移住したメガ
ブラザー。大型の
コロニー「シラノ
ス」へと入居して
いく(第9話)。



シラノス
Colony-S



マ スペースベース・ガランゲンや他
方のもじろスペース基地を襲い、ミ
シット艦隊に激突。メッセージチューブを
盗みつけ、自らの旅路を告げる。同じ頃、
メガブラザーを襲撃したランゴウ船は露
骨犯罪の標的となることに(第14話)。



ク リムはアメリア基、メガブラザー、
キャピタイン・アーミの最終基地で
アレット艦隊への襲撃を図るが、あっさ
り見破られ、決死に挑む(第12話)。

月
Moon



ザンクト・ポルト
Sankt Porto



ア リーグの襲撃でザンクト・ポルト
がハブ・システムへと進んでいくメ
ガブラザー。マジック・ターナーやコックハル
ンがこれを追撃する(第15話)。



ナット
Nut

地球
Earth

ト マサに導かれ、
メロ・アストロ
アミアの代議員が
一帯に押し、真の成
果を明らかにする。この
中でトワヤンガの真
の目的が明らかとな
る。地球の運命は
危殆に瀕していること、
そして地球の運命を
握っていることが明
かされる。そして、
トワヤンガは
これまでには想像され
なかったことを明らかに
していく(第13話)。



人物相関図

トワサンガ

レイハントン家残党
レジスタンス



ドレット軍



海賊部隊



本国守備隊



アメ
リア



キャピタル・
アーミー



心算でシンクロ

旧知の仲

合流

協力

協力

高に参入

協力

人物相関図

ビーナス・グループ

ジット団



信頼



信頼以上の思い

コンクリート
帝国クレセント
シップ乗っ取り
ーセルフ軍達
全でクレセント
シップを通じて
セシル軍を倒す

ヘルメス財団

クレセント
シップレオンが涙を引き出さに
G-セルフ軍達を倒す

直接戦を闘る



トワサンガ



好き



ライバル

立ちはたす
突進するも地球、
アスタへの恩恵

海賊部隊

人物相関図

海賊部隊



アイダー・スルガン



ベルリ・ゼナム

出陣

現職



ネルド・ナグ



ジョディ・アスファード



マディ・アンナガ

移動



グリム・ニョック



ミラ・ザッパ



ゴッシュン・スルガン

アメリカ

異動



ノット・トレント



アムナー・セーモア



ロックビー・カディ

トワサンガ

ビーナス・グループ

ヘルメス
財団



ラーター

異動

ジット団



フラ・ニョック



ラン・ッシュ



ディンカリ・デュム



ロービン・スター・ニョック

異動

マスク部隊



マスク



ラン・ッシュ
マインストロム



ポッキー・シャダム



ポッキー・シャダム

キャピタル・
アーミー



ガンテル・リシャー

キャピタル・
ガード

人物相関図

海賊部隊



多岐にわたる

性能

能力

能力



悪人

アメリア



悪人

能力



トワサンガ

マスク部隊



悪人



ジット団



キャピタル・アーミー



悪人と密着して見守る

キャピタル・テリトリイ

RECONPEDIA IN G KEYWORD

{ キーワード }

*R.C. ANN. Flying in suit behind the Space Prince and Aika's attack on the Capital. From / and the discovery of Aika,
and release by the G-Force, are truths which will shake the entire Regal / century
And it is all just the beginning of Heron's story*

REV 4.0047 - BDP VS-7-22 10/1

【Regild Century】

リギルド・ センチュリー



『機動戦士ガンダム』などで描かれた宇宙世紀(Universal Century)よりも後の時代。かつての宇宙戦争などにより人間が復興したため、科学技術の発展はタブーとされている。物語はリギルド・センチュリー(Regild Century)1014年が舞台。もともと『Vガンダム』で描かれた正統(Correct Century)よりも後の時代である。

【Capital Territory】

キャピタル・ テリトリイ



キャピタル・タワーを中心としたエリア。この時代のすべての動力を司るエネルギー「フォトン・バッテリー」はタワーを通じて供給される。スコード軍により管理・運営され、不可侵の聖域となっている。近年、タワーの保守を目的としたキャピタル・ガードの結成に、キャピタル・アーマーを保持するようになった。

【Capital Tower】

キャピタル・ タワー



宇宙世紀50の時代から遺されていた宇宙エネルギー、全長約80kmのクラウンと呼ばれる巨龍がケーブルに目って地球と宇宙とを接続している。キャピタル・テリトリイの中心にあり、途中にはナットと呼ばれる中継地内(龍のようなもの)が設置されている。世界中で管理されているスコード軍はキャピタル・タワーを特監視している。

【America】

アメリア



キャピタル・テリトリイの北側に位置する大陸にある国家。エネルギーの供給を受けてキャピタル・テリトリイや、大陸間戦争を行っているゴンドラン(海を越えて東に位置する国)と、対立関係にある。キャピタルへの侵襲は断じられているが、内戦不穏の激化を機にクラウン戦争を繰り出す。クリムの父、ブッキーニ・ニッキーニが大統領。

【Photon Battery】

フォトン・ バッテリー



サギルド・センチュリーの世界におけるすべての動力源を担うエネルギー。地球上で製造することができないので、宇宙からキャピタル・タワーを通じてもたらされる。そのフォトン・バッテリーの配分を独占しているキャピタル・サリトリイは、全世界に絶大な影響力を持っているが、それを好ましく思っていない国も多い。

【Minoesky Particle】

ミノフスキー 粒子



宇宙世紀に見出されたもので、通信を遮断し、レーダーを無効化させる物質。これが散布されるということは戦況が変化するのを示している。さらにこの粒子から「フィールド」と呼ばれるバリアーフィールド、物体を浮遊させるミノフスキー・トラフトなども生み出され、幅広く応用されている。

【Mobile Suit】

モビルスーツ



宇宙世紀に開発・運用された機動兵器の総称。サギルド・センチュリーにおいては各国が独自開発することは禁じられている。しかし、十五年ほど前から、「ヘルメスの首飾の設計図」と呼ばれる高度な技術が記されたデータが世界各地の秘密者に広まりだし、各国は機動兵器型モビルスーツの開発を行っている。

【Toilet】

トイレ



モビルスーツのチャックボットに標準装備されているトイレ。兵器とはいえない時間的余裕を見越してのものと思われる。またこれを使用するために、パイロットスーツのチャックはお尻まで開くようになっているのが特徴。使用時の音楽は、各モビルスーツ専用で設置されている。

【Shank】

シャンク



リトルグーテンベルグの戦役において両陣、軍用機が広く使用されている二足歩行機、バイクのようなアクティブな機もある一方で、一方で近接戦闘に優れる機、様々なシーンで使われている。なお戦役のような近接戦闘や自立型戦闘機も存在している。

【SU-Cordism】

スコード教



キャピタル・タリオンに深く結びついている宗教。法皇はゲルマン・ダスト・ナダ、キャピタル・タリーとフォトン・バスターを導いてくれるトウザンガを信仰している。教では科学技術の進歩はタブーとされている。なお、ベルリがビンの標に叫ぶ「スコード！」は祈りの言葉、信者同士の挨拶にも使われている。

【Capital Guard】

キャピタル・ガード



キャピタル・タリオンの中核をなす宇宙軍のメンバー。キャピタル・タリーの防衛を目的とした組織。タリーの保守点検なども行う。設置されたばかりのキャピタル・タリーに優秀な人材が引き抜かれているようだが、キャピタル・タリー守衛の任務を担っているため残っている者も多い。

【G-Metal】

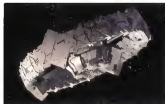
Gメタル



G-Metalのコアビットに接続されている金属プレート。素材と構造の使用範囲は不明だが、G-Metalに対してキーのような役割を担っていると思われる。また記録媒体としても使用できるようで、ベルリは同僚の遺言に記録するメモリアの学習範囲を記録する際に使用した。ベルリとアイーダが所有している。

【Not】

ナット



キャピタル・タワーに投げられた「盾」のような役割。オング部分は翻転しており人工重力が発生し、ちょっとした国のようなものである。テーブル上に144個存在し、基本的なサイズは直径1,300mmとなっているが、それぞれの大きさはさまざま。キャピタル・アーミーの基地として使われているナットもある。

【Water ball】

水の玉



大量の水を圧縮して作り出している玉。コア・ファイター両用機から、ノーマルスーツの生命維持装置に使用されるものまでサイズは大きくさまざな。近しいものとしては息の玉(18個でナットの空気を1ターム保たせることができる)がある。ペルリはマスクのエルブ・ブルックに対し、目隠しのために弁別させた。

【Minovsky craft】

ミノフスキークラフト



ミノフスキー粒子を利用した浮遊システム。通常のエンジンと違って飛行に方向性を与えるものでも飛ばしてしまえばいいもので、航空機やモビルスーツなど幅広く採用されている。キャピタル・タワーの各ナットの人工重力軌道上での安定制御技術にも使われている。

【Photon armor】

フォトン装甲



G-セルの装甲に採用されている素材。透明にも不透視にもなり、フォトン・バッテリーの切れにより見えなくなるなど、従来のものとは異なる性質を持っている。G-セルのバクバクが動揺することで機体色が変化するのもフォトン装甲による効果のひとつである。

【Kuntala】

クンタラ



リボルヴ・センチュリー以前の時代、「人に売られるような売った人」とされていた人々のこと。その様の名残で今もなお、遺跡を受けている。メインは、タンタラであることをコンプレックスにしているようで、タンタラの地位向上と名誉を賭けて戦うことになる。

【Dummy balloon】

ダミー風船



宇宙世紀から使われている偽装用兵器。ミノクス粒子が撒かれた空間では目視による観測が生じるため、風船によるダミーでも敵を誘惑させる効果があり、今でも使用されている。また高高度からの攻撃に対しても空気の揺れによって、より効果的有効となっている。戦艦用だけでなくモビルスーツに偽装したダミー風船も宇宙世紀時代にはあったようだ……。

【Airbag】

エアバッグ



モビルスーツのコックピットシートに装備された保護装置。大きな衝撃をパイロットに与えないのももちろん、上下左右、自在に動くモビルスーツの中で、安全のためパイロットをシートに固定するという役割もある。またシートのサイズに合わないパイロットを固定するために展開することもある。

【Contact link】

接触回線



機体同士を接続させて行う通信方法のこと。ミノクス粒子が撒かれた戦闘空間においては、電波や無線通信が行えないため、機体同士を接続させての通信が一貫性のあるものとなるのだ。またほかの機体に感知されたくない会話もこれで行う。お話の触れ合い距離とも呼ばれる。

【 Gondem 】

ゴンドワン



アメリカの南緯にある大陸に存在する国家。キャピタル・テリトリーとは遠方関係にあるが、アメリカとは敵対している。そのためアメリカ軍と十年にわたり大陸紛争を行っている。タリムンやミッタもそこで活躍したという。国の旗幟などは明らかになっていない。

【 The Capital Territory on weekend 】

週末の キャピタル・テリトリー



リキルド・センチュリーの時代でも、月曜日から日曜日までの一週間という地位が存在し、週に一度の休息の意味も込めて、週末は多くの人々がカーニバルのように騒動をすることが習慣となっている。メガファウナはこの際を利用してキャピタル・テリトリーに侵入した。

【 Nick Space 】

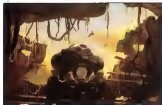
ニック・ スペース



アメリカがヘルメスの調査の設計図をもとに開発した駆逐艦。スコードのタブー艦として正式には解体された……はずだが、ダシオンの高層でメガファウナとして発見され、海賊団に与えられた。ペルナは艦内に残されたメーサー名や製造年月日から発見を助けた。

【 Area around the Capital Territory 】

キャピタル・テリトリー 周囲の地域

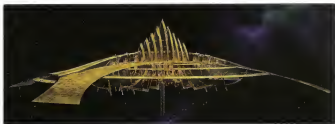
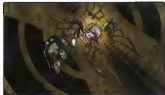


キャピタル・テリトリーに隣接するメガファウナが立ち寄った、エルクイド大陸海岸沿いにある地域。密林が広がり、農産を主産として人々が暮らしている。エネルギーは風車によるものなど一定ではない模様。メガファウナが隠された巨大な性腺は宇宙世紀時代の稀有だと恐れる。

【 Sankt Porto 】

ザンクト・ポルト

キャピタル・タリーの統治域にある巨大施設。月の裏側にあるスペースコロニー群・トワサンガから、カシーバ・ミクシと呼ばれる輸送船によって運ばれてくるフォトン・バッテリーなどの燃料資源が行われる場所でもある。そのためスコード数、最長の距離とされており、避難点であるほかのナットと違い、特徴的な外観をしている。内部には樹のようなものがあるほか、聖域に相応しく大聖堂が奉られている。



【 Toesanga 】

トワサンガ



宇宙世紀時代から存在しているスペースコロニー群で構成される国家。スペースノイドの拠点となっており、長きにわたってフォトン・バッテリーを製造しつつ地球を監視していた。また地球ではタブーとなっている宇宙世紀の科学技術も数多く保有、実用化させている。

【 Capital Army 】

キャピタル・アーミー



キャピタル・テリトリイを他国(アメリカやゴンドワン)から防衛するという名目で設立された武装組織。敵艦部隊・メガファウナへの攻撃は、表向きはベルチ、クワイヤ、G-セルアの拠点を目的に行うとしている。キャピタル・ガードとは形態・行動が異なるだけでなく、彼らが前線を進めていたマシンも戦力として募集しているようだ。

【 Packing 】

パッキング



連戦続きのメガファクナはキャピタル・ガードのお付き合いがあったとはいえ、宇宙に上がる際に無制限の気密性、耐圧性確保のための補修を行う必要があった。作業は外装に対して熱気のある素材を張り付け、叩くことで行っていく。そうすることでこの素材が硬化していくのだ。また機体色と同化していくのも特徴である。

【 G-Series Mobile Suits 】

G系統のモビルスーツ



G-セルフ、G-アルティンなど、「G」の名を冠するモビルスーツのことを指す。ほかの機体より高強度で素直な機體を秘めた機体群のようにだが、連戦のモビルスーツとの差異は明らかにはされていない。またG系だからと言ってすべて一箇所にできるものではなく、形状、性能など様々なものがあると思われる。

【 Backpack Manual 】

バックパックのマニュアル



アサルトバックの運用にあたってハッパがベル手に入れたマニュアル。ほかのバックパックにも同様のものがあつたと思われるが、ベルがちゃんと読んだのは(今のところ)これだけ。電子化されていないのは地上でつくられたせいなのかもしれない。表紙にアサルトの漢文字「A」が記されている。

【 Charter of Universe (Capital Tower) 】

キャピタル・タワーの宇宙憲章



キャピタル・アサルトが定めた宇宙における行動規範を示した憲章。宇宙に出ること自体、特定の者しか行えないため、一般的に知られていないものではないが、タリムはこの中の「行動規範をゼーグル制は敷設しなければならない」という項目を例示してザンクト・ボルトへ近づこうと画策した。

【Reconquista】

レコンギスタ



タリムがドレット艦隊の行おうとしている、トワサンがの人々の地球再統一戦を助けた言葉。もともとはスペイン語の「レコンギスタ」(Reconquista)で、国土再統一運動といった意味を持ち、西暦718年から1492年に行われたキリスト教国によるイベリア半島の再征服運動のことを言う。

【White flag】

白旗



タリムがドレット艦隊に降参するために持ち出した白旗。意に背いて無抵抗であることと降伏の証として掲げるもの。この慣例を利用して敵を突こうと画策するが、逆襲を蒙ってしまうことに。リゼルド・センチュリー時代でも通じる慣習であるため、トワサンがの人々もこの意味を知っていたが、タリムの意に敵ることになった。

【Intercontinental war】

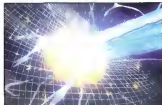
大陸間戦争



アメリカと同等の国力を持っているとおぼしきゴンドワンとの間で行われている戦争のこと。なお、ゴンドワンはキャピタル・アーミーにガランアンを提供するなど、キャピタル・サリトイとは友好的なようで、政治的な面でも地球上の勢力争いの中に置かれていることが伺える。

【Net】

ネット



戦場のロープを編んだネットは、長距離からのドーム兵器攻撃を無効化させることができるため、重砲バスターとして使用されることがある。また、戦闘時以外ではこのネットを使って宇宙空間に浮遊するボムを取り扱うために使われることもある。便利な道具として使用されているのである。

【 Shower 】

シャワー



清潔感を維持するためとはいえ、無重力空間では水が身体にまとわり附くため、拭き取るのも敷居な作業となる。またまとわりついた水で漂着する可能性もあるため、顔を洗い、身体だけに水を流すような形となっている。宇宙での水の扱いにはリキートなのだ。

【 Neutype 】

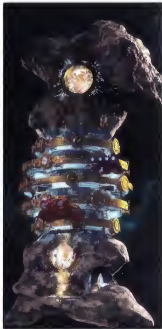
ニュータイプ



宇宙世紀時代に存在したという人々のこと。戦場において多くの戦果を上げた若やエスパーのような能力の持ち主、などをと概念が固定化されたものではないが、宇宙で暮らすようになってから進化した人々のことであるようだ。リネード・センチュリー時代においてその存在は確認されていない。

【 Cyrano-5 】

シラノ-5



月の裏側に存在するトリスランの、シラノ-5のスペースコロニー群とは異なる形状をし、月に近い位置にある巨大な人工の居住・研究施設。小惑星採掘基地として設置された5つのリングで構成されており、中央がセンターリング、北極座標(つまり上)がノースリング、反対側がサウスリングと呼ばれている。センターリングにある、直径3kmにも及ぶアパッチ基地はドレット艦隊の中堅基地となっている。

【 YG-111 】

YG-111



トリアンガで製造されたらセルブの開発コード、試作機がモランとの劇式化コンペにかけられたが、廃棄されることはなかった。だが、ワルッカたちによってレイハントン・コードが注ぎまれ、地球圏へ飛出するライオンに誘われる。本機の真価はレイハントン・コードが解放されたときに発揮され、基本性能のアップや、機体から発生しビームをも弾き返すフォトン・シールドなどの形であられる。なお、万が一のときのため、コア・ファイターによる緊急脱出も付けられている。

【 Gundam of the Distant Past 】

大昔の
ガンダム

本機の機體を造せたらセルブに対してガヴァンが放った言葉。または、閉塞に2本の角を持つ白いモビルスーツゆえに感じたのかも知れない……。ラゲルド・センチナリーには、ニュータイプと同じく、かつての宇宙世紀の出来事が記憶のように語り継がれているようだ。

【 Gel Curtain 】

ジェル・
カーテン

シラノへのアパッチ軍団に倒えられた特殊なゲート。液体状の物質を塊のように固し結核することで、宇宙空間との壁をつくるのだが、艦船やモビルスーツはそのままだと通過させられる。従来のゲートのように扉を開閉させることなく、緊急時でも素早く封閉できるようになっている。

【Piani Kahuta】

ピアノ・カルータ



タンバールシータの本名。彼はレイハントン家に近いワキサンダの人間で、地帯に秘密裏に拠り立っていた。そしてタプーを破って宇宙世紀時代の技術(ヘルメスの書面の設計図)をばら撒き、騒動を巻き起こそうと策謀。時勢はかかったものの、戦力を整えた地球人たもはその意図に撃たれていた。

【House Rayhanton】

レイハントン家



トワサンダに古くから存在する名家。宇宙世紀の時代から没け継がれた科学技術を守る家系でもあり、ビーナス・ドロップとも深い関係を持ち、長らく平和な世界を維持してきた。だが国策を導くドレット家のターゲターにより、追いやられることに。ベリとアイダはこの戦争から逃れるため、地帯へ送られていた。

【Cleaning】

ゴミ掃除



宇宙における浮遊物処理としてビーダルやセビルスーツに多大な貢献を与えるため、この特殊な宇宙で生きていく者には必要不可欠なものである。特にメガファウナが漂着した空域はカシーパ・ミコシ信濃を控えていて非常にデリケート。そのためドレット家と言えども、まずは掃除を優先させたのだ。

【Rayhanton Code】

レイハントン・コード



ロケットにレイハントン家の人間が乗れることで起動するシータレット・コード。G-セルブの本来の性能を強出しただけでなく、タレット・ショップのメインエンジンルームにロケットをセットすることでヒッダスルート・カプセルが起動し、アイトヨングから定常運転へと移行させた。

【 Marathon 】

マラソン



ビーナス・ドロップに向かうメガファラナのクルーに、プラミアが課した課題のひとつ、宇宙空間での体力や精神力の減衰を防ぐためだけでなく、敵艦対策や体内の老廃物を吐き出すことでビーナス・ドロップに地球圏からの監視を招き込まないようにとの配慮から行われている。ビーナス・ドロップの絶世管理が難題なことのあらわれでもある。

【 Venus Globe 】

ビーナス・
グローブ

金星圏にある巨大なフォトン・バッテリーの単合体と、それに付属するオーシャン・リングで構成されるスペースコロニーの総称。タレット・シップはここで生成されたフォトン・バッテリーをトウザンダに輸送している。コロニーの管理はヘルメス財団が中心となっている。

【 Ocean Ring 】

オーシャン・
リング

資源採掘用の小惑星を中心に、6つのシー・ダスク(海と無数の小惑星と周囲地帯を持つコロニー、ジャット・ラボタリオンもこの内のひとつに存在する)を環状に繋いだスペースコロニー。リザリオ・サン(巨大な環状の軌道が母体となっている)と呼ばれる部分があり、ビーナス・ドロップを軌道している。

【 Ag-Tech 】

アグテック



Agriculture Technology(凡そで科学技術)の時、ヘルメス財団がエネルギーとなるフォトン・バッテリーを配給する代償として、地球に居住する人々に対し「アグテックのタブー」、つまり科学技術の進歩の制限を課した。これはかつての宇宙世紀の遺教を継ごうとしたのだが、このタブーはすでに破られてしまった。

【 Sense of distance in space 】

宇宙空間での
距離感

空間が存在しない宇宙では、地球上での感覚と異なり、目に覚えるものの距離感が狂ってしまう。そのため、巨大なものでも小さく感じたり、またその逆のようなことも起こりやすくなる。テレセント・ショップで移動する長い時間の中で、メガブラウナのクルーはこの感覚を動かすための訓練を行っていた。

【 Universal Standard 】

ユニバーサル・
スタンダード

リベロド・センチュリーにおけるメカはほとんどがこの統一規格に照って生産されており、部力を問わず適用することが可能となっている。これはどんなものでも道具に過ぎず、また誰でも使えるものであるべきという思想によって広められたもの。だが、G-セルフはその例を逃れ、特定の人物にしか起動できない特殊な存在となっている。

【 Tempolice 】

テン・ポリス



ビーナス・ドロップに配備する自衛隊。戦闘に特化した部隊ではなく、防衛を目的とした部隊である。ボリジットなどのモビルスーツを配備しているが戦術的の価値が低いため、ジャット機と交戦した際はその力を発揮することができなかった。

【 Hermes Foundation 】

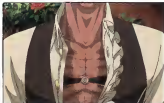
ヘルメス財団



フォトン・バックタリーの生産と供給を統制する財団で、総裁ラ・ダールを頂点として統制される。大気にトクサンで創設され、現在は金星気候のビーナス・ドロップを拠点としている。フォトン・バックタリーは彼らによって厳密に管理され、トクサンを建て地球圏に閉じ込められている。その名前は地球圏にも知られており、レイア・ハント家とも深い繋がりがあるようだ。

【Mutation】

ムタチオン



宇宙圏に住む人々のごく一部に発生する突然変異体のこと。ラ・ダー艦隊のように長寿ではあるものの、身体が縮んでいくという症状。劇的に地球と似た環境、スペースコロニーを得た人類だが、宇宙での生活がいつか過飽和とかを察す一環でもある。ムタチオンとなった彼らは普段はボディスーツによってその症状を隠している。

【Dry skin】

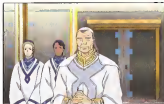
乾燥肌



人が生きていくために水は必要不可欠なものである。彼らの生活空間となる艦船内では様々な機材があるため、特に湿度を維持することは難しい。また、埃も少なくはないため、乾燥しがちな身体への対策として常に保湿剤を使う。

【The earth sphere at the time of Megafauna absence】

メガファウナ不在時の地球圏



メガファウナの面々がビーナス・ドロップを訪れていた頃、アメリカとキャピタル・アーミー、ドレット艦隊の巨艦力闘の向衝は押太っていた。だが、ドレット軍がデルタ消息を人質にすると、マスク部隊が逆襲を演出してカシーパー・ミコシを占拠。キャピタル・アーミーが一時優勢となる。さらに地球圏に現れたアルムーン・シップに会合したマスクはさらなる戦力を得て自らの野望を成そうとする意図を顕わにする。

【Birdlime】

トリモチ



G-アルティメットがラトルバイン艦長の穴をふさぐために、艦長部の船窓から発射したトリモチ。これは学園世紀のモビルスーツにも装備されていたもの。アイーダはこれを使うことなく使っていたことから、学園に人が住み始める時代には必須の装備であると言えるだろう。学園は鳥獣や虫を駆除するための罠に使う鳥糞から。

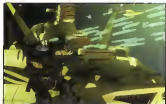
【CG】

CG



レーダーが使用不可能になるミノフスキー粒子が散布された中では、艦長部であっても目視による状況把握が必要となる。モビルスーツなどの機体に装備された光学カメラだけで詳細な画像が必要とされるわけではなく、コンピュータ・グラフィックスによる補正をかけて映像化、戦場の一端としている。

【Mass-produced Mobile Suit】

量産される
モビルスーツ

海軍艦隊の活動でモビルスーツの運用に厚みを付けることができたアメリカ軍。タリムが使用していたモントローは質量も高く、(陸軍こそ違えど)量産され一部のパイロットにも配備されるまでになった。

【Lorucca and Miraji】

ロルッカと
ミラジ

アイーダとベルサの存在を知り、レイハントシンの戦いに参加が惜しいと考えていたロルッカとミラジ。だが、刻々と変化していく情勢を2人は利用し、クレセント・シップとアルムーン・シップを行き来しながら自らの戦場をつくらうとしていく。

【Anti-heat Shield】

耐熱フィルム



大気圏再突入にあたって熱源部やモビルスーツに装備されたもの。ビーンズ・ダグリップで開発されたもので、これを貼ることで艦体を高熱から守ることができる。宇宙世紀にもこれに近しいものが存在し、一年戦争時にガンダムが使用した、紅毛餅の耐熱フィルムやダグリップ製で使われたバリエーションを改良したものと思われる。

【G-self's Atmospheric Reentry】

G-セルフの大気圏突入



本編での大気圏突入が可能なカバカーラーと違って、フォトン装束シールド(コピベシールド)や磁噴射などを使ったパーフェクトバットの能力の応用で乗り切ったG-セルフ。機体の維持には成功するも、フォトンエネルギーの消費が激しくなった。そのため、その後の戦闘で性能をフルに引き出すことができなくなってしまった。

【Guinea Highlands】

ギアナ高地



エルツワイド大陸にある高地部。大気圏突入を果たしたメガファウナやマスク部隊がここに到着。キャピタル・アーミィの部隊やアメリカから派遣してきた部隊も加わり、リギルド・センチュリー前まで以来の大規模戦闘が行われることとなった。「機動武闘伝Gガンダム」中部のクライマックスでもおなじみの地名である。

【Z'GOK】

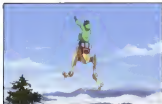
ズゴック



ギアナ高地のジャングルの奥深くにある、宇宙世紀時代の基地の電線。そこに朽ちていたのはジオン軍の水陸両用モビルスーツ、ズゴック。地下を走る道路橋など、かつての地球連邦軍が一年戦争時に拠点としていたジャブラー基地だったことを物語るもので、ベルリのG-セルフとマスクのカバカーラーの決戦の場にもなった。

【 Bellri's Departure 】

ベルリの 旅立ち



日本に立ち寄ったクレセセント・シップから降り、シャングだけで世界一周を冒険することにしたベルリ。三つ富士を望む横須賀から日本海へ、そして海を越え、大陸へと向かう。くしくも富野(血祭孝)監督による『機動戦艦大和号』の舞台でもある横須賀を最終させる場所がラストシーンに選ばれているのが意味深なところ。

【 Alda's Statement 】

アイーダの声明



ビーナス・ドロップとトザキンが、そして地球圏の現実を知ったアイーダは戦いの意思を宣言。クレセセント・シップの中で彼女はいんげん(シキ)の(00メタル)をモチーフにしたマークが入ったマントを羽織っていた。

【 Departure of the Crescent Ship, and the Pilots 】

旅立つクレセセント・シップと パイロットたち



宇宙と地球、それぞれに棲む者たちがお互いの立場を受け入れ、生きていくことになった。マスカことムインとマニイは戦いの後、星を離れ、ふたりで旅へ。メガファウナのタワーはゾット達のタンヤフラミニア、クレセセント・シップと共に行動する。アメリカ国内で戦死扱いとされたタリムは父であるズッキーニ大佐に怒りの矛先を向け、その後、ミツクと共にハワイ訪島へ。最初の、「Gのレコンギスタ」の発団はまだ終わっていない。

RECONPEDIA IN G CHARACTER PROFILE

{ キャラクター }

R.C. 1004 Eying on what behind the space Pirate and Alita's activation the legend Inver and the destiny of Bellia,
now chosen by the G.A.R.G. new trials which will shake the entire its quiet resting
And it is all just the beginning of Reconpedia

RECONPEDIA © 2019 SHINJI YAMAMOTO

Bellri Zenam

Character name: Mark Ishii

ベルリ・ゼナム

CV 石井マーク

キャピタル・ガード養成学校に通う候補生。キャピタル・タワーの運行長官であるウィル・ゼナムを母とするが、本人はそんな威光に関係なく、優秀な成績で二階級飛び越すほどの才能の持ち主。宇宙実習で出会ったアイダに一目惚れし、またG-セルフと出会ったことでその運命は大きく変わっていく。



レオタン局
ノーマルス・グ
機内機

ベルリ・
ゼナム 全身



ベルリ・
ゼナム
表情

好奇心が旺盛で、恐れよりも新しいものへの興味が先行する性格。故郷での宇宙実習にも関わらず、強靱なG-セルフへ意欲を立ち向かう。

母と離れたG-セルフを離れず起動させてベルリ。同じく起動することができるアイダやライラの両に似た共通点があるのだろうか？



パイロットスーツ
飛行時Aida Surugan |
Character color: Ya Shimamura

アイーダ・スルガン

CV 嶋村 侑

激闘部隊のパイロット。由緒したG-セルフを操縦し、クラウンを襲撃。フォトン・バッテリー攻撃を支援するもベルリたちのレクテンとの戦闘でキャビタル・ガードに捕らわれてしまう。自分にしか起動できなかったG-セルフを操縦することができたベルリに、反感を持ちつつも関わりっていくことに。

アイーダ・スルガン 表情

アイーダ・スルガン 全身

キャビタル・アクトの側面と化したアイーダは本名ではなく、「アイーダ・レイハントン」を名乗る。ファミリネームを伏せるための別名を使う必要があった。

顔にしていたカーミルを盗ってしまったベルリを強く罰め立てるアイーダ、冷静に動いている一方で、感情の起伏が強いところもある。



Noredō Nug

Character voice: Mitsuho Kotohira

ノレド・ナグ

CV 寿 美菜子

セントブラザー学園の生徒でチアリーディング部に所属。ベルリのことが大好きなようで、彼に付き添っていることが多い。しかし、その気持ちが届いているのかはまた別。突然現れたアイダの存在にヤキモキすることも。明るく快活な性格で面倒見がよく、記憶を失ったライヤの保護者代わりとなる。



ノレド・ナグ
表情



ノレド・ナグ
全身



タンカラと呼ばれる人々の集落、屋敷内を武闘「ベチンゴ」をいつも行っている。



ベルリにプレゼントするつもりぬいぐるみ（最終デュエラロボット）には、自分の名前と合わせて「ノレド」と名付けている。



Luin Lee

Character voice: Takuya Sato

ルイン・リー

CV 佐藤拓也

キャピタル・ガード養成学校に通う貴族候補生。ベルリより年上だが、彼と同じ千十回生。クンタラであることを隠され、たびたびカッとなることもあり、彼の中でコンプレックスとなっている。これがのち、彼の行動に大きく影響することになる。

ルイン・リー
全身

ルイン・リー
表情

メレオと同じクアード・ディン・グに所属するマリィ・アンバサダがゲームフレンド。彼女との距離感の保ち方にも夫人が口を利かせる。

前線であるブライドからか、彼に対しては情いり口調で話することも多い。彼らの行動に異ならぬ存在が何となく。



Klim Nick

Character voice: Ryoko Ozaki

クリム・ニック

CV 逢坂良太

海軍部隊に所属する青年。階級は中尉。自らを「天才」と言い切るほど自信過剰な面もあるが、実は確かなエースパイロット。父はアメリカ大統領の息子であるため、やっかみの声もあるが、きちんと結果を残している。単独でG-ヘルプ奪還作戦を回すなど、大胆な行動を起こすことも多い。

クリム・ニック 表情



エースパイロットである誇りから、その行動には絶対的自信を持っているが、結果からは裏切られていくことも多いようだ。

大膽な行動とは裏腹にクールな佇まいの美青年でもあるクリム。だが予備生会アテンションには意外な実態を見せることもしばしば。



パイロットスーツ
戦闘時



クリム・ニック
全身



Dellensen Samatar |
Character voice: Takayoshi Koyama

デレンセン・サマター

CV 小山剛志

キャピタル・ガード養成学校の教官で、その教えは厳しいが、生徒のことを思いやりさも見える。後にキャピタル・アーミーの大副として召集される。成層圏に突如現れたG-セルフを海賊部隊に罵られるも、カットシーでG-セルフを接収していたライヤー・マンディを救済した。

デレンセン・サマター
全身

デレンセン・サマター
表情

デレンセン・サマターの
カチューシャ

厳格な教官であると同時にキャピタル・アーミーの強靭さを示すパイロットでもある。レタテンに召集した際にはG-セルフ戦況に戦局を引かせて。

自分に対しても他人に対しても深い憎悪の持主。女性であっても海賊部隊の人間なら首を斬り捨てることも。



Mask

Character voice: Takuya Sato

マスク

CV 佐藤拓也

キャピタル・アーミーに所属する仮面の男。パイロットとしての技量は高く、新型モビルスーツ、エルフ・ブルックの登場1号機に搭乗する。後にエルフ・ブルックで編成されたマスク部隊を指揮することに。その正体を明らかにせず、かつ真実の真相でもあるが、彼の背後には調査部の意向が絡んでいると思われる。



マスク 全身

名前の由来となっているマスクは真面目からの誤称をもとにつくられた。エンターで彼の動きを監視し、機体操作をサポートを行う。



経歴で天才パイロットと謳われるセブーンを倒しつつあるが、予想以上の反撃に遭った。エルフを倒し、真実の真相を見せる。



マスク 全身

Mick Jack |
Character voice: Michika Kikoden

ミック・ジャック

CV 鴉冠井美智子

アメリカ軍のパイロット。腕利きのテストパイロットでもあり、新型モビルスーツ、ヘカチーをはじめ様々な機体を使いこなしてきた。メガファウナには補給部隊の護衛で来たが、運動作戦に参加することなく、アメリカに戻っていく。後に変形モビルアーマー、アーマーザガンを持ってメガファウナに合流、クリムと共に行動することとなる。

ミック・ジャック
全身

パイロット
スーツ
脱着時

ミック・
ジャック
表情

クリムとは面識があり、彼の味方が弱いものだと知っている。それの文ヤスタの機體をどう助うか戦術を示す。

ミックが脱走していた補給艦アズマツは戦闘艦に襲われてメガファウナにやってくる。



Raraiya Monday

(Character voice: Yukari Fukui)

ラライヤ・マンディ

CV 福井裕佳梨

突然現れたG-セルフに雇われていた少女、年齢相応のしゃべり方ができないほど、記憶を失っており、その正体は謎に包まれている。ペルリとアイダ、そしてラライヤにしか話しかけないG-セルフには強い関心を示す。マンディの名の由来は、デレンセンに敬愛されたのが由来だったため。



ラライヤ・マンディ 表情



ラライヤ・マンディ 全身

突然は現れたG-セルフに雇われていた少女、年齢相応のしゃべり方ができないほど、記憶を失っており、その正体は謎に包まれている。ペルリとアイダ、そしてラライヤにしか話しかけないG-セルフには強い関心を示す。マンディの名の由来は、デレンセンに敬愛されたのが由来だったため。



メロアツサナに家では、ドニエルから手渡された金貨の「クック・メイ」とタリムの下で髪がはねに入り、



Cumpa Rusita
Character voice: Akio Ōtsuka

クンパ ルシータ

CV 広瀬彰勇

紳士格とした振る舞い
を見せるキャピタル
ガード要員の大将。
だが裏ではキャピタル
アーミー創設の糸を
引くだけでなく、新型モ
ビルスーツの開発にも
関わっていた。またベル
リが無敵部隊に属した
として、アーミーを動かす
よう策略を巡らす。アー
ミーを快く思っていない
ベルリの母ウィルミットと
対立する。

クンパ
ルシータ
兵衛

クンパ
ルシータ
全身

劇場版にあったアイダとベルリを引きあわせると、ロ
セリアは悲願を遂げた。結果、海軍部隊への合流を止め
てしまう。

世界の技術者に伝わりつつある「ヘルメスの無敵の
装甲団」を利用して、キャピタルアーミーのモビルス
ーツ開発を促した。



Donnyell Toss
Character voice: Shinsuke Tani

ドニエル トス

CV 辻 親八

メガファウナの艦長。
アメリカの軍人でもあるが、その身分を隠した海軍部隊をまとめている。ひょうひょうとした面も見せているが、メガファウナに転がり込んできたベルラの能力を認めたりと柔軟に対応する大人の軍人。ただし、タリムやアイダの身勝手な行動には手を煩いでいる様子も……。



ドニエル・トス 役者



ドニエル・トス 立役



カーニバル失ったアイダを心配しつつも、それ以上に組織の存続としての自衛を優先し、ベルラの能力を認めるよう話す。



メガファウナ艦長にある程度のキャパシティにはセクシーな女性の要が感じられる。



Happa |
Character voice: Chihiro Suzuki

ハッパ

CV 鈴木千尋

メガファウナのメカニック、未知の機体であるG-セルブに興味を示し、その能力解析を率先して行う。知られたデータの中から懸念を引き出すべく、真面目な様子。また、本国から送られてくるG系の各種バックパックを使いやすいよう調整。ただし、試作品のため厄介なことでもあるようだ。

ハッパ 全身



ハッパ 表情

G-セルブのバックパックの扱いに注意するようで、ベムリに細かく指示を出すことも。



テストの調整時には、G-セルブがバックパックなしでも45秒は飛べることをベムリに伝えた。



Manny Ambassade
Character voice: Ayahi Takayaki

マニィ・アンバサダ

CV 高垣彩陽

セントブラザー学園でノレドと共にチアリーダー部に所属。ルインのガールフレンドで、周りにもオープンな付き合い方の模様。姿を消したルインのことを心配しつつ、長い髪をバッサリ切ってキャピタル・アーミーに入団。補充兵としてガランデンに乗り込む。



マニィ・アンバサダ
表情



マニィ・アンバサダ
全身



大人しそうな外見に似、いざというときは大膽な行動でジャンプするなど、「オウナの力」を見せることも。

キャピタル・アーミーに入団したマニィは、ガランデンで出会ったマスクをひと目でルインだと見抜き、彼を救えようとする。



ウィルミット・ゼナム
声優

Wilmit Zenam

Character voice: Atsuko Tanaka

ウィルミット・ゼナム

CV 田中敦子

キャピタルタワーの運行長官。宇宙エレベーターの運行とエネルギーの配給業務を管理しており、この世界の理を満喫している。また敬虔なスコード教徒で、タブーを破り、軍事行動を起こそうとするキャピタル・アーミーを快く思っていない。ペルリの母親だが、実母ではない。

ウィルミット・ゼナム
表情



タブー破りに処罰を喰い、キャピタル・アーミーの面々やダンが反感から殺されている。



ペルリと再会するために大冒険グライダーを操縦するなど、無謀なことでもやってのける度胸がある。



| *Cahill Saint*

Character voice: Tsuyakuki Morikawa

カーヒル・セイント

CV 森川智之

アメリカ軍の士官で階級は大尉。海軍部隊にモビルスーツパイロットとして参画。G-セルフの奪取に成功し、その後、フォトン・バスター機奪取戦を実行。さらに捕らわれたアイダ救出作戦を行うが、G-セルフとの戦闘で落雷。アイダとは思仲にあったようだ。アメリカの将軍を配う人物と期待されていた。



カーヒル・セイント
全身



G-セルフを奪取し、本部を仕掛ける。だがアイダが眠っているからとしないため、作戦等を仕掛けた。



アイダを救出中に、彼女も同じアイリス・スチーンを持つもうひとりの存在、ペルに気づき、衝撃する。



思案であるアイダの身を案じ、彼女を気附くをしていた。彼女とは共士としても深い信頼で結ばれていたようだ。



パイロットとしての厳格な一途のようで、G-セルフ奪取の際には的確な決断力を見せた。





ジュガン・
マイン
ストロン
全身



Jugan Meinstron
Character voice: Junichi Sausabe

ジュガン・ マイン ストロン

CV 諏訪部順一

アメリカ軍とゴンドワン軍に
対抗すべく設立されたキャピ
タル・アーミーの司令官。タ
ブー破りを通める強硬派のひ
とりで、キャピタル・ガード調
査隊のタンバ大佐の真意を
疑んでいるかどうかは不明だ
が、軍を率いることに心血を
注いでいる。第一ナットに
キャピタル・アーミーの司令
隊を置いたのも彼の指図によ
るもの。

ジュガン・
マインストロン
表情

やかましく口を放ちこんでくるウィルミットを痛く思っ
ており、意味を言ったり、怒で「ばあさん」と呼ぶことも。

メダパツウナに対しては、あくまでベールを被った人形と
して、そのメダパツウナの意思を察知にキャピタル・アーミーを働
かしている。



Gusion Surugan
Character voice: Hirogaki Kinoshita

グシオン・スルガン

CV 木下浩之

アイダの父親で、アマ
タ軍の総監(最高責任
者)。月付近で活動を
始めた宇宙からの脅威
を知り、軍を動かすこ
とを決意。極端なニッ
クスペースを建造させ
るが、これをメガファウ
ナに襲撃させて海軍
部隊に与える。
キャピタル・テ
リトリーによる
独占的な社会
を築こうと奔
走する。

グシオン・
スルガン
表情



グシオン・
スルガン
全身

キャピタル・テリトリーに入ったグシオンはウィルミ
ヤやムル、テンバ大佐と会見、社会の理を突きよ
うと彼らを説教する。



最高責任者ながらも海軍部隊と共に無敵部隊へ会
するなど、(顔悪い)もあるだろうが徹底的な行動を見
せる。



ノベル
前面

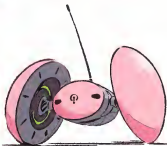
Nobell

Character voice: Ayahi Takagaki

ノベル

CV 高垣彩陽

ハロビーと呼ばれる環境チェック用の小型ロボット。自律行動が可能でペットのような存在でもある。左右に分割し、ボディをタイヤのようにさせて走行することも可能。ノレドからベル亭に（キャピタル・ガードになったら）贈る予定で、2人の名前をとって「ノベル」と名付けられた。

ノベル
背面

環境チェック機能をしゃべるだけでなく、人の言葉を聞き出すことも多い。そうしたプログラムが組み込まれているようにだ。



ベル亭に抱いているが、メガファナではノレドやライヤと共にいることが多い。



Kerbes Yoh
Character voice: Yusuke Sudo

ケルベス・ヨー

CV 須田祐介

キャピタル・ガードのモビルスーツパイロット。養成学校の教官でありキャピタル・ガード所属。現在はウィルミットの密着でレックス・ノアを駆ってメガファウナに食肉。そのまま海戦部隊と共に行動することとなる。戦艦が好き。

ケルベス・ヨー
全身



ケルベス・ヨー
表情



スコッド教官の典型的なモデルとも言われる。また、感情の昂りを平アードに対し、意外なリアクションを見せた。

以前は教官と候補生という関係だったベルリに対して、今は「戦友」と呼ぶ。





ルアン
全身



ルアン
頭部

Luan
Character voice : Toshiaki Hasegawa

ルアン

CV 長谷川芳明

海軍部隊のパイロットとしてグリモアに
搭乗。アイダに憧れているようで、彼女
の一手一足を常に気にしているようだ。普
段はファンシールドバッグを肩に掛けている。



オリバー
全身



オリバー
頭部

Oliver
Character voice : Takuya Muramatsu

オリバー

CV 増元拓也

ルアンと同様、海軍部隊に所属するパイ
ロット。グリモアに搭乗し、数々の戦いをく
ぐり抜けてきた。モヒカンのような髪型が
特徴でチビツを慕う。



Becker Shadam
Character voice: Koji Yano

ベッカー・シャダム

CV 姫野恵二

ジュガンの奥心の部下で好戦的な性格の持ち主。階級は大尉。感情のままに言葉を発するようで、戦闘中に怒鳴り散らすことも多い。メガファウナ襲撃作戦に際して、新型モビルスーツのウーシアを奪われることに。ボロボロのG-アルケインを利用してG-セルブ撃退を画策するが、格闘戦で敗れ去る。



ベッカー・シャダム
頭部



ベッカー・シャダム
全身

機組ウーシアを奪ってメガファウナのブリッジに取り付く。コックピットから飛び出してまで自らの意志をアピールした。



キャピタル・ガード兵機生のルインに対し、いさなり事を上げるなど、実力を見せる方向も取っている。





バララ・ペオール
全身



Barara Peor

Character voice: Mai Nakamura

バララ・ペオール

CV 中原麻衣



バララ・ペオール
表情



マスク顔の一角で顔は中絶。マスクの裏心の部下で信頼も厚く、部隊ではナンバー2に位置する。特徴的なヘッドセットはマスクが装着するマスクと同様、何らかの装置を隠めたものと思われる。マスクに対して忠実な部下である一方、彼の行動に苛立ちを見せることもあり、またマスクの監視役のような節も時折垣間見える。

リサザの頭のようなヘッドセット（面部は取り外し可能）を首に装着している。これはバイロッドスーツ型内蔵も同様である。



マスクと共にクッパの血がかった甲冑のようで、何かしらの装置を隠んで顔に貼っているようだ。



Zucchini Nicchini

Character voice: Toshihiko Kojima

ズッキーニ・ニッキーニ

CV 小島敏彦

アメリカ国の大統領。20年以上もの間、国家元首として国を率いている。ダシオンでも国が上がらないほど、厳格な政治家と思われる。タリムの実の父。



ズッキーニ・ニッキーニ 全身

ズッキーニ・ニッキーニ 顔

Birgiz Shiba

Character voice: Hiroshi Naka

ビルギーズ・シバ

CV 中 博史

キャピタル・テリトリイの首相。どこなく押しが弱く、またキャピタル・アーミーが台頭していることなどから、タンバやキャピタル・アーミーの傀儡として議会議長を任されているようだ。

ビルギーズ・シバ 顔



ビルギーズ・シバ 全身

Gell Trimedestus Nug

Character voice: Shinshu Fuji

ゲル・
トリメデス・
ナグ 全席ゲル・
トリメデス
トス・ナグ

CV 藤 真秀

宇宙からフォトン
バッテリーをもち出す
キャピタル・タワーを
押壁視しているス
コード教の法皇。毎
年一度、ザンクト・ポ
ルトへ上がり、その
受け渡しに立ち会っ
ている。公に明かさ
れていない真実を知
るひとりと思われる。
ハーブの紅茶を好ん
でいる。

ゲル・トリメデス・
ナグ 全席

常に穏やかな表情で人に接することから、人望も厚く、
多くの人々に慕われている。

ザンクトの腐敗な姿勢に何かを感じたため、密偵より
早くザンクト・ポルトへ上がり、決断をする。



Raraiya Akuparl

(Character voice: Takari Fukui)

ラライヤ・アクパール

CV 福井裕佳梨

トワサンガのシラノ・5世身の女性パイロット。地上の植民と(可能であれば)レイハントン軍の子ともたちと接触するため、試作機だったYG-111(G-セルブ)に搭乗し、地球にやってきた。しかし記憶を失いキャピタル・ガードに捕らわれる。その際、「月曜日」にやってきたことからラライヤ・マંディと名付けられた。



ラライヤ・アクパール
全身

ラライヤ・アクパール
頭部



記憶喪失のときは数回死なぬと官能で記憶を思い出していたラライヤ。宇宙に眠って来たことやザンタ・ボルトの感情などの影響で、アクパールとしての記憶を取り戻した。

気持ちは平定定だった。アムニムから渡られた金貨が入った袋の玉に「キャプティビ」と名付け、常にもちこんでいた。だが記憶が戻ってからは手放すことに――。



Ringo Lon Giamanotta |

Character voice: Shintaro Asanuma

リンゴ・ロン・ジャマノッタ

CV 浅沼晋太郎

ドレット艦隊に所属するモビルスーツパイロット。トワサンガへ向かうメガファウナの前線戦に参加するが、G-セルフとの戦闘を放棄し、自ら投降。海賊部隊の調度となる。そしてトワサンガについてのアドバイスなどを行っているうちに、海賊部隊のひとりとして戦っていくことに。

リンゴ・ロン・ジャマノッタ
全身リンゴ・ロン・ジャマノッタ
全身

本来の「強いふりを見せるG-セルフに對し、反抗すること」に拘る。その強い自らの自りにベルグも

艦隊の中にあってもベータと確めるところから軍事的な性格の持ち主のようだ。また、ライオンをパイロットとしてだけでなく女性として意識している。



Noutu Dorette

Character voice : Ryūji Mizuno

ノウトゥ・ドレット

CV 水野龍司

トワサンガの宇宙艦隊—ドレット艦隊を率いる総司令官。トワサンガの名門家系の当主でもある。交渉団の代表として旗艦ギニアビザウに座乗し、ザンクト・ボルトにやってきた地球側のダシオンやウィルミットたちとの「交渉」を進める。



ノウトゥ・ドレット 全身



ノウトゥ・ドレット 顔

トワサンガの旗が地球上に輝き出す「レコンギスタ作戦」を画めているようだが、その経歴はまだ明らかになっていない。

ザンクト・ボルトに7000名出動し、艦隊の兵士たちが活躍することに大成功を収めている。





ターボ・ブロッキン
全身

Turbo Brockin
Character voice : Satoshi Taki

ターボ・ブロッキン

CV 滝 知史

トワサンガのドレット艦隊の指揮官、階級は大佐。ドレットの忠実な部下で、同じ思想を持っている。傲慢さや粗雑さを包み隠さず露わにする性格のようで、代表同士の会議の中でも地球側を見下していた。

ターボ・ブロッキン
後姿



地球側と戦うための支援団に加入し、地球側の防壁の破壊と宇宙への進出を助ける責を負う。



マッシュナーの能力を高く評価しているようで、自身は政治的行動を主とし、戦闘については敢然と指揮を執ることも多い。



Mashner Hume

Character voice: Chiaki Takahashi

マッシュナー・ヒューム

CV たかはし智秋

ドレット艦隊の艦隊指揮を執る女性士官。階級は中佐。ドレット艦隊、タノッスの指揮官としてメガファウナの遠征戦などを行う。極めて冷静で気品のある言動で、近寄りたがいの雰囲気も醸し出している。後にアメリカ軍やマスタ部隊への協力を行うようになるが、それも命令の一つとして遂行する。

マッシュナー・ヒューム 全身

マッシュナー・ヒューム 表情



ロケットパイに対しては特に目をつけているようで、彼の態度に応じて表情が揺れることも多い。もちろんそれは彼女自身の感情から来るもの。

男に恋人としての気遣いにも漏れ、ほかの男性に対しては警戒心を示すことなく接しているが、ロケットパイに対しては様々な面を見せることもあるようだ。



Rockpie Getty |

Character voice : Jungo Hirano

ロックパイ・ゲティ

CV 平野潤也

ドレット艦隊のモビルスーツパイロット。部隊では優れた実力の持ち主のようで、交渉団の曹長を任せたり、モビルスーツ部隊の指揮を執ることが多い。またトワサンが軍人特有の、地球人に対する好戦的な性格で地球のモビルスーツ部隊に戦線を攻撃を仕掛ける。

ロックパイ・ゲティ
全身



ロックパイ・ゲティ
表情



「常に戦闘に先立って立ち回り、またマッシュナー中尉と闘っては特にその気配も強い、互いに顔の合点、若くも合っている。



地球側のモビルスーツや、艦隊でのオペレーションで、それがきっかけに激怒することもしばしば。



Lorucca Biskes

Character color: Atsuki Tani

ロルッカ・ビスケス

CV 谷 昌樹

トワニングのレジスタンスグループのリーダーで、元はレイハントン家に仕えていた人物。ドレット家の軍事クーデターにより、レイハントン家が滅ぼされたことで自らは生き残りのために潜伏。ドレット将軍が進めるレコンギスタ作戦を阻止するためタイミングを密かに伺っていたようだ。



ロルッカ・ビスケス
笑顔



ロルッカ・ビスケス
全身

ペリゴを倒す、アイーダを倒す時、レイハントン家の秘宝を盗もうとするが、アイーダはそれに気づき去った。



モビルスーツの開発にも関わっており、MS-171 (ガンセカプ) にレイハントン家の人間に見知する機能を搭載させた。



Miraji Barbaros

Character voice : Hideo Kato

ミラジ・バルバロス

CV 梅津秀行

ミラジ・
バルバロス
表像

トリサンガのレジスタンスグループのメンバー。ロムカと同じく、レイハントン家に仕えていた。紳士的な振る舞いと口調で穏やかな人物。メカに精通しているようで、メガファウナに組み込まれたネオドゥームが整備をしていたようだ。

本職では機師を営んでいる世代がいると語り、それ以外にパイロットもしている。

ロムカやアキラと共に、レイハントン家の機を撃墜するべくアイダの機を待ちわびていた。



Gavan Magdala

Character voice: Tetsu Inoue

ガヴァン・マグダラ

CV 稲田 徹

トワサンガ本国の守衛隊、ガヴァン隊の隊長。主に本国の守衛を担っている。自らが率いる部隊を「伝統あるザックス兵隊」と呼び、地球からやってきたメガファウナなどに敵意をむき出しにする。上層部からの命令が理不尽でも受け入れるが、気性が荒く物を投げけるなど、ならず者とも呼ばれている。

ガヴァン・マグダラ
真顔



「ザックス兵隊とは別な隊の部隊で、彼らに例えてもまだ早く思っていない。だからハイを「マッダ」で「おもらっ」と呼ぶ。」



ペルサが乗るロー・セーフをライオンが襲撃していると聞いて、神速で出動するが、激しく燃えるや戦況に陥った。



戦争慣れしていないが、ペルサのロー・セーフを盗み込むには足らず、その戦いの前に「ガンダム」の存在を知る。



ガヴァン・マグダラ
真顔





ガラデン
艦長
全身

Garanden Captain | Character voice: Tetsu Inada

ガラデン 艦長

CV 稲田 徹

ガラデン(スペース・ガラデン)の艦長。軍人らしい気風に溢れた人態。ゴンドランの人間だが、キャピタルアーミー、中でもマスクやタンクの悪徳を諷刺し、彼らに協力する。

ガラデン
艦長
表情



サラマンダ
艦長
全身

Salamandra Captain | Character voice: Takaya Aoyama

サラマンダ 艦長

CV 青山 稔

クリムが乗り込むサラマンダの艦長。戦闘においては積極的ではなく、クリムの戦闘補佐を第一としている。また航海日記をつけるのが趣味のようで、任務そっちのけになって部下に注意されることもしばしば。

サラマンダ
艦長
表情



Knossos Captain

Character voice: Yutaku Aoyama

クノッソス 艦長

CV 青山 穰

マッシュナーが提議するクノッソスの艦長、命令には忠実だが、時折暴走しがちなマッシュナーには、上官とは言え手を離れている様子、たぶたしやう過ぎたときにもちゃんと抗議するのは保身のため。



クノッソス
艦長
表情



クノッソス
艦長
全身

Adam Smith

Character voice: Mitsunori Kumaki

アダム・ スミス

CV かぬか光明

メガファウナのデッキナーフ、メガネンなどを使って、ジャッパやクレンたちを捕縛し、モビルスーツの整備、保守などを行っている。ペルリたちが安心して戦隊できるのも彼の手にかかっているのだ。なおノーマルスーツのヘルメットは彼の髪型に合わせて特造品のように。



アダム・
スミス
全身





クレン・モア
全身



クレン・モア
表情

Clen Moa
Character voice: Akira Iwamoto

クレン・モア

CV 山本 裕

メガファウナのメカニック。ハッパの補佐でG-セルフや各種 パックパツの整備を行ったりする。視力が低いようでメガネは必須アイテム。ウエストバッグやジャケットなどには各種工具をしまっている。



マキ・ソール
全身



マキ・ソール
表情

Maki Sole
Character voice: Asuka Iwasawa

マキ・ソール

CV 玉川砂記子

メガファウナのブリッジクルー。主に電気系統の担当(絶縁グローブがその証)で、腰のベルトにはニッパーやヒューズ、ケーブルなど整備用品がズラリ。サバサバした性格の娘になるお姉さん。



レッセル・ブラン
全身



レッセル・ブラン
表情

Ressel Blanc
Character voice: Jitsuki Morita

レッセル・ブラン

CV 村田太志

メガファウナのブリッジクルーで、主に艦内のシステム整備を行っている。コンピュータの扱いが得意。彼らのようなプロフェッショナルが揃っていることで、早稲での海賊部隊が成立するのである。

Kia Mbeki

Character voice: Kazuya Nakai

キア・ムベッキ

CV 中井和哉

ジット・ラボラトリーの技術保全局長であり、レコンギスタ(地球への復讐)を望むジット団を率いるリーダー。自らの信念のためには戦いを仕掛けることも厭わないが、無闇に人を傷付けようとはしない人物。コロニーの重要資産である、漸水を放出させた責任を取り、コンキエデベネスもろとも殺となる。



キア・ムベッキ
表情



敵対者の相手に対して、名前を述べて自己紹介するほどの自信を持つ。紳士的な行儀と厳格さを併せ持った、不器用な能力に優れた人物である。



エム・カインたちに人間関係を築きながら、レコンギスタの目的はパーティードレスの中を穿たったりの裏目とおちゃのこら一面も持ち合わせている。



キア・ムベッキ
全身



Kun Soon

Character voice: Aoi Koshimizu

クン・スーン

CV 小清水亜美

ジャット団のメンバーで大型ビルドアーマー、ジロッドを自在に操る。コロニーの海水漏出を助こうとするキア隊員を助けられなかったことで、彼が残し忘れられなかったレコンギスタへの思いを強くする。

クン・スーン
全身

クン・スーン
表情

キア隊員に絶大な信頼を寄せているが、それは彼女がキアと部下以上の関係だからでもある。

コッタビットにいらぬがらも強敵にメイトを助すのは、キア隊員に対して自分を少しでも認めてほしいとする女心のあらわれだろうか。



Chickara Dual

Character voice: Keiko Sugihara

チツカラ・デュアル

CV 杉浦慶子

チツカラ・デュアル
声優

ジェット団のメンバーで、モビルスーツパイロットとしてジャスティマを駆る。タン・スーンとは女同士、良いコンビネーションを保っており、その相性の良さは戦時でもあらわれている。戦いよりもまた大胆で、接近戦に特化したジャスティマの性能を遺憾なく引き出し、海賊部隊を倒滅する。



ボウリとした体格を誇っており、モビルスーツのコックピットであってもレーコンダを欠かさないほど、身体を鍛えることを趣味にしている。



ジェット団の中ではタン・スーンと同じく、高い技量を誇ったパイロットであり、敵部隊との戦いでも優むことはなかった。



チツカラ・デュアル
全身





ローゼンタール・コバシ 全身



ローゼンタール・コバシ 表情



Rosenthal Kobashi
Character voice : Junichi Saito

ローゼンタール・コバシ

CV 諏訪部順一

ジット団のメンバー。大柄な体格ながらもオネエ言葉を使うエキセントリックな人物だが、モビルスーツ戦では型機ズゴウの性能をフルに引き出すほどの技量を持つ。



ヤーン・ジシャール 表情



ヤーン・ジシャール 全身

Yaan Zishar
Character voice : Shintaro Asanuma

ヤーン・ジシャール

CV 浅沼晋太郎

クレセントショップに雇われていた人物。ジット団に接触すると同時に、闇のクルーや海軍部隊の面々を操り、フタミニアの助手として行動する。

Flaminia Kalle

Character voice: Sakiko Tamagawa

フラミニア・カッレ

CV 玉川砂記子

トワサンガでロルッカやミラジと共に下レット軍の地球降魔作戦(レコンギスタ)に反対していたレジスタンスのメンバー。トライヤとも旧知の仲であり、長く運動に参加していたが、その正体はピーナス・グロブから雇われていたジット団のスパイだった。また、その身体がムタチオンであるため、ボディスーツを着用している。



フラミニア・カッレ 通常



フラミニア・カッレ 戦闘



彼女の目的は地球圏の解放を導くこと。タリセント・ショップの中ではヤーンと共に平和と行動していたが、彼女らがジット団の一員とは、誰も知らなかったようだ。

短気で落ち込んだ印象だが、G-セルブを保護するためにペルズに連戦を挑むなど、行動のためには手段を選ばない勇気も併せ持つ。





メディー・ススン
近景

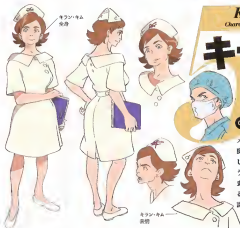
メディー・ススン
全身

Medi Susun
Character voice: Junichi Sawabe

メディー・ススン

CV 諏訪部順一

メガファウナの軍医。最前線
で行動する海軍部隊の医師
を担うだけの確かな胸を持
った医師である。外科はもち
ろん、内科、心療科など幅広い
知識を持ち、クルーの体調管
理も行っている。



キラン・キム
全身

キラン・キム
近景

Kiran Kim
Character voice: Mitsu Ohsaka

キラン・キム

CV 尾畑美依奈

メガファウナのクルーで看護
医。メディー・ススンの助手と
して、海軍部隊の医療費を担
う。気落ちしていたノルドに歴
史政治学を習得するよう勧め
るなど、カウンセラー的な知
識もあるようだ。

La Gu

Character voice: Takahito Kogane

ラ・グー

CV 子安武人

ビーナス・ドロップの首都ロザリオ・テンを統治する総裁。一見、若々しく見えるが、その年齢は200歳に近いと言われ、普通の人間とは比べ物にならないほどの長寿。両肩が天然変異体のムタチオンだが、長寿と引き換えに身体は小さく瘦せ細り、ボディスーツを着用することで一般的な人間の姿を保っている。



地獄からやって来たメガファウナのタムを快く迎え入れ、食卓にも同いた。昼時前の彼は、風々とした一言を交す。

アイダとの会食で彼女の強い印象を受けつつは、自身もムタチオンであることを告げる。





エル・カインド
全身



エル・カインド
表情

Elle Kind

Character voice: Tatsuya Nakano

エル・カインド

CV 仲野 裕

クレッセント・シップの運航を統括する艦長。ヘルメス財団の一族で、フォン・バツナリーの運搬を主な任務としている。突然現れたメガファウナー一行の行動にも理解を示す。

Crescent Ship Executive Officer

Character voice: Chisa Iwata



クレッセント・シップ副長
全身



クレッセント・シップ副長
表情

クレッセント・シップ副長

CV 堀井千砂

エル・カインドの部下でクレッセント・シップの副長。エル・カインドと共に人間爆弾を仕掛けられた際には、その恐怖からジツ団の指示に従ってしまう。

Full Moon Ship Captain

Character voice: Hiroshi Iwasaki



フルムーン・シップ艦長
全身



フルムーン・シップ艦長
表情

フルムーン・シップ艦長

CV 家中 宏

キア・ムベッキの誘惑を拒否、完成したばかりのフルムーン・シップを満員艦に彩らせ、地球圏に向けて発進させた。

MegaFauna Executive Officer

Character voice: Jinsichi Sano

メガファウナ 副長

CV 諏訪部順一

メガファウナで鑑賞のドニエルを補佐する副長。階級は中尉。ブリッジでもラフな格好でいることがほとんどで常にサングラスを付けている。

メガファウナ
副長 鑑賞



メガファウナ
副長 鑑賞



Annette Sora

Character voice: Miyuki Sato

アネッテ・ソラ

CV 佐藤美由希

メガファウナのクルーでノーマルスグやパイロットスグの仕立てや修理を行う。海賊部隊に所属することになったベルグのパイロットスグの仕立ても行った。



アネッテ・ソラ
海賊

アネッテ・ソラ
海賊





Steer
Character voice: Michelle Famiko Payne

ステア

CV ミシェル・ユミコ・ペイン

メガファウナのクルーで階級は上等兵。褐色の肌の美人で胸も立つ隆起士、ドニエルの信頼も厚い。またアイダとの間には信頼を超えた、友誼のようなものがあるようだ。



Gisela
Character voice: Katri Satoke

ギゼラ

CV 佐竹海莉

メガファウナのクルー、階級は少尉でブリッジナーフとして、艦隊の要となっている。威厳ある各員に指示を出す。トウサンガから会ったミラジに悪心が芽生えており、女性としての表情を見せる。



Jama Delia

Character voice: Tomohiro Fujitaka

ジャマ・デリア

CV 藤高智大

メガファウナのクルー、格闘としての青年で危険地帯の治安確保を行う、いわばカナリアの役目を担っている。



ジャマ・デリア
表情



ジャマ・デリア
全身

La Gu's Secretary

Character voice: Aoi Kishimoto

ラ・グーの秘書

CV 小清水亜美

ラ・グーの秘書を務める長身の女性。サザリオ・テンに溺愛したメガファウナの面々をラ・グーと共に追っ払い、もてなした。うっかりしている面があり、多くだけで転んでしまったり、不注意で周囲に頭を打ったりしている。

ラ・グーの秘書
表情



ラ・グーの秘書
全身



Cheerleaders |

Character maker: Ketsuko Chiba, Miku Takashita, Miyuki Sato, Chiba Miori

チアリーダーたち



CV 千葉啓介、高下三佳、佐藤美由希、堀井千砂

すべてはノードやマニエも所属、キャピタル・ガード育成学校の監督に合わせてタラウに集っていたのは本来の経歴さん達という、部の伝統に誇ったものだった。

世界一闘の戦術に敗走つタラウ・シンパを救済するチアリーダーたちの中には数々のメンバーの姿も見受けられた。



セントララウ学園のチアリーディング部のメンバー、キャピタル・ガード育成学校の監督を鼓舞したり、キャピタル・アーミィの出陣式でも華を添えるなど、多方面で活躍している。女生徒だけでなく男子生徒も認めているのは、この時代のスタンダードなのかもしれない。

1 G-Self

G-セルフ

ミカヅキを乗せて、地球に降下してきた彼のモビルスーツ。その名はアイダが命名した。脱走できるのだからベルリとアイダ、ラライヤのみ。また、ベルリの感情に呼応するかのような挙動も見せる。現在の機体カラーは基本色で、基本武装は胸部バルカン砲と弾丸に装備されたビーム・サーベル。



G-セルフ
基本



G-セルフ 基本



大気圏用
バックパック
装着

大気圏用
バックパック
装着



大気圏用に胸部装甲が変更し、色を変えている。バックパックによって機体カラーが変化する。



大気圏用に作られたものらしい。大気圏用のバックパックの装着にも対応する。大気圏用の機体カラーである。



【大気圏用バックパック】装着したG-セルフが現れる際に発射してバックパック。大気圏用を装着して飛行する機体を持っている。

Recten I

レク テン

モビルスーツの発展型として、
地球防衛隊に配備されている。
機体は、地球防衛隊の主力機として、
活躍している。

タワーの保守や故障やパイ
ロットの訓練に用いられて
いる。ビッグアームとパワー
エールドと呼ばれる追加パー
ツを装備して、各種作業を行う。
ペルリはこの機体でアイダ
が搭乗したG-セルフと対等
に戦った。

レクテン
機体

レクテン機体
機体

パワーエールドは、機体の上部にある。パイ
ロットと同等の動きができるように、



機体は、地球防衛隊の主力機として、
活躍している。機体の上部にあるパイ
ロットと同等の動きができるように、



レクテン機体
機体
ビッグアーム
ビッグアームの動作



1 Catsith

カット シー

カッツィーとシーの両
方とも投入されたモビ
ルスーツ、レクタンとは異
なり、戦闘用に開発された。背板から伸び
たアームにシールドを装備させることで両
腕を自由に使用することができる。デレンセ
ンはこれを頼り、成層圏に現れたG-セルブ
を追いかけ、海統部隊との戦闘を行った。

カットシー
顔面

カットシー
シールド

カットシー
腕部

両腕に大型の腕と備えてあり、握力が増えている。
これにより、エアラダとしても十分な力が加えられる。



両腕に大型の腕と備えてあり、握力が増えている。
これにより、エアラダとしても十分な力が加えられる。



グリモア
全身

Grimoire I

グリモア

海軍部隊が使用する最新型モビルスーツ。宇宙、地上問わず幅広いフィールドで運用されている。その独特な頭部形状から、ゲレンセンは“坊主頭”と称されていた。コア・ビット内蔵は全天候モニターで、360度の視界に敵情を把握することができる。ビーム・ライフルには「ビーム・ワイパー」を装備している。

グリモア
サブマシンガングリモア
全身

究極のバスタードを上げたいという事で海軍を逃る為に、移動する事が可能。グリモアの機動性の高さが見える。



戦闘に有利なため、コア・ビットが搭載されている。機動性重視の設計方針が、ベーム・ワイパーに表れている。



Montero

モンテロ

「機動戦艦ダイラッグ」が搭載するモビルスーツ、ユーティリティロケットのクリムに増設しい、高性能な機体となっている。胸部のコックピットは球型プロットになっていることから、ダリモアと同系統の機体であることが伺える。G-セルフとアイダの機体と名目に、クリムは単機でキャスター・アースに挑んだ。

モンテロ
正面

モンテロ
背面



両翼に設置された巨大な翼によって滑空で移動し、その機動性、これにより多彩な戦術を行うことが可能。



ビーム・ライフルの他に、ビーム・ガン、全範囲、爆発の機にはない、特殊な攻撃を行う。



シングル・エフラグ
コックピット
(2人用)



シングル・エフラグ
上蓋



Single Flag

シングル・エフラグ

キャニオン・フォーミで開発されている「シングル・エフラグ」は、乗員は2人、コックピット後部のバーによってセパレートスーツを固定できる、小口径バルカン砲を装備しているが、あくまでサポート用の機体として運用されている。ペルリヤノドたちは港の25番ハンガーへの移動のため、シャタ（小型の二足歩行機）と共に搭乗した。

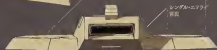
キャニオン・ガードではコックピットを撤去して砲塔のサポートに活用している。



セパレートスーツを撤去してだけでなく、汎用の運用機としても活用することが可能。



シングル・エフラグ
背面



シングル・エフラグ
脚部



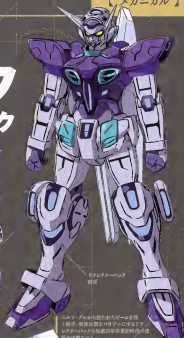
IG-Self Reflector Pack

G-セルフ リフレクターパック

アメリカが「ヘルメスの魔鏡の設計図」を解析し、カリブ海洋底研究所でつくらせたG系統セビルスーツ用バックパック。ビーム兵器のエネルギーを反射・吸収し、G-セルフのフォトン装甲に伝導させてエネルギーに変換する技術を持つ。大型リフレクターを展開・収縮することで、G-セルフのカラーリングは紫色に変化する。



リフレクターパック
背面

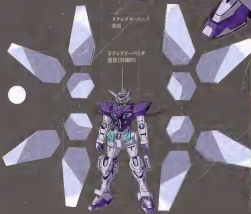


リフレクターパック
正面

エネルギーが放出されたビームを反射し、吸収し蓄えたりエネルギーをリフレクターのエネルギーに変換して伝導させる。



エネルギーが放出されたビームを反射し、吸収し蓄えたりエネルギーをリフレクターのエネルギーに変換して伝導させる。



リフレクターパック
背面（展開時）



Core Fighter!

コア・ファイター

コア・ファイター
と密



機体下部に収納されたコアエンジンを引いてマシンのコア・ユニットを開閉した。



コア・ファイターはコアユニットと本体の両方をコネクタで繋ぎ、ユニット両方に電源があるため、G-セルコアには接続人が必要。



G-セルコアの機体部に収納された機体ユニット。機体ユニットはバルカン砲を備えており、小型戦闘機としても運用可能。G-セルコアの機体部はエンジンが折りたたまれ、エンジン部がスライド、ドッキングは高いセンサーで検知させた後、軌道を機体側で自動修正して行われる。



コア・ファイター
と密

コア・ファイター
ユニット



Megafarna

メガファウナ

アメリカ・海軍シークラス艦で艦長はジュエル・トス。海軍部隊の修
養訓練所もあり、まるでシルスツの母艦として使われている。
武器はミサイルほか、ミサイルの搭載により機銃な
どが搭載されている。また、アメリカ
の軍艦船はこの艦で得られた
データをもとに建造され
ることになった。



メガファウナ
上図



ミサイルキー・ブライドでの戦闘時にはミサイルを弾
びにフィンが展開し、機体を揺る。



メガファウナ
下図

カリブ海のボクスト島のチャックと使われており、デ
モン・バスター1-1000年作からモリス海軍中隊の機
体になった。



G-Arcane

G-アル ケイン

宇宙空間の戦闘に特化したアメリカ
海軍のG兵器の可変式、ムスー
飛行形態へと変形することで広範囲での行
動が可能。ただし、開発者アイダの安全
を考え、後方支援としての使用が多い。主武
装は対艦ビーム・ライフル、ビーム・ライナー、
ビーム・サーベル、シールド表面のセン
サー・バーナー。

専用の対艦ビーム・ライフルを装備、戦艦の砲台を
撃破しようとして艦隊司令部のビーム・ブード・モーター
を撃つ。



艦隊の大砲をライナーにより撃破して破壊までと決
めることが可能。しかし弾が、発射することがあると
いう。



G-アルケイン
機体

Elf Bullock

エルフ・ブルック

マスク機

キヤピタル・ブレイクが開発した特殊モビルスーツ。量産1号機にはマスクが搭載し、カリブ海に潜む海軍部隊への強襲作戦で初出撃を果たす。多方向に撃ち出せるビームや両脚から発するビーム・サーベルを主武装とする。マスクの機体は隊長機として頭部にブレード・アンテナを装着している。



エルフ・ブルック
機体



エルフ・ブルック
側面



エルフ・ブルック
付け座機(上脚)



エルフ・ブルック
付け座機(下脚)

「マスク機」は、マスクを装着することで、両脚を自在に動かすことができる。両脚は、両脚に動くことができる。

両脚の関節には、両脚に動くことができる。両脚は、両脚に動くことができる。



Fif Bull

エルフ・ブル

この機体のバックのデザインは、機体のデザイン

と、そのデザインをデザインしたデザイナーのデザイン

回り大きくっているのが特徴。テストパイロットを降めていたのはデレンセン大尉。宇宙へ飛び出そうとしていたメガファウナの追撃戦で、これを見て出撃したデレンセンは一瞬の隙を突かれ、G-セルフに撃墜された。

この機体のデザイン

この機体のデザインは、機体のデザインと、そのデザインをデザインしたデザイナーのデザイン

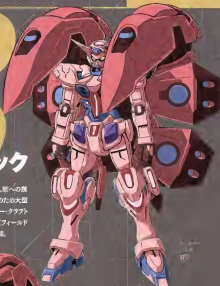
デレンセン大尉は、この機体のデザインをデザインしたデザイナーのデザイン



IG-Self Tricky Pack

G-セルフ トリッキーパック

アメリカで開発されたG系統のバックパックで、敵への襲撃攻撃を慎重研究するために製造された。そのため大型だが攻撃用兵器は内蔵していない。ミノアスクーターとジェット推進によって自在に飛行するほか、[フィールド]を発生させ、ビーム兵器を補助化することも可能。



IG-Self Tricky Pack
正面



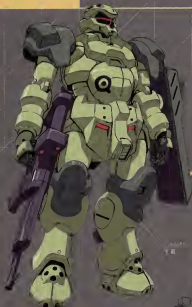
IG-Self Tricky Pack
背面

両肩のカメラとセンサーの出力を強化することで、敵の可視範囲を拡大することができる。これで敵に接近しやすくなる。



自機で発生させた[フィールド]は、敵の攻撃を軽減し、自機の攻撃を強化する。これにより、自機の攻撃力が増える。





全高
180mm

Jahannam ジャハナム

このプラザで新式採用されている最新型モビルスーツ。従来のモビルスーツとは異なり、戦場で使用される機体として開発された。コックピットを中心とした腹部の球状の部位はアメリカ製モビルスーツの特徴にもなっている。ビームライフルとシールド、プラズマ・アックスを標準装備とする。



全高
180mm

機体の上半身は機体の中心に位置する。このため、機体の上半身を動かして機体の動きを制御する。



機体の下半身は機体の中心に位置する。このため、機体の下半身を動かして機体の動きを制御する。



1/100 scale

ヘカテー

メリアで発見された新選マヒール
機体のカラーは4つとされている。ヘ
カテーは、チーム色のあざやかな
が、この機体は「見れば、その
取り巻く「悪い側面」となる。この機
体の開発は、本機として、この機に
宇宙艦隊に配備されることとなる。

ヘカテー
機体

ヘカテー
機体

ヘカテーは、この機体の主として、機体の主として、ヘ
カテーの機体の主として、ヘカテーの機体の主として、ヘ



機体の主として、ヘカテーの機体の主として、ヘカテーの機体の主として、ヘ



アメリカンサタン
機体の色

Armorzagan!

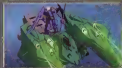
アーマー ザガン

アメリカで建造された大型のビルアーマーで、アメリカから人間に売却された機体で、アメリカンサタンと名づけられ、他機種に比べて人間型の顔に改造された大型クローで動かす。メガファウナへの再編時に解体し、G-セルブやモニターと戦闘中のマスク部隊を撃破した。

アーマーザガン
機体

アーマーザガン
機体

機体に改造された、アメリカンサタンの機体と名づけられ、アメリカンサタンと名づけられることになった。



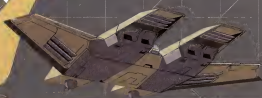
機体は機体で改造された、アメリカンサタンの機体と名づけられ、アメリカンサタンと名づけられることになった。



! Doubey

ダベ

キャピタル・テトリイで広く使用されているフライングキャリア。シングル・エアクラフを2つ並べたような作りで、2機のモビルスーツを搭載することが可能。主にキャピタル・アームィで運用されており、ガランゲンにも複数搭載されている。その形状からミツは「板っぺら」と呼んだ。



ドベ 前図



ドベ 上面

近頃は敵艦に乗り込んだ没門のバルカと戦い、あくまで戦艦のサポートを目的としている機体ゆえ武装は少ない。



アインゼンゼルがバズをよに倒せる……という言葉を倒し、ドベの下に落ちて敵に倒さるという戦いを待った。



Recksnow |

レック スノー

ゲッターロボでリトルの機体だったレックアンを
改良したのがレックスノー。胸部に大
型のユニットが追加されており、これにより
パワー走行で地上での機動性もアップしてい
る。さらに短時間ながらもジャンプすることが
可能となっている。主にキャピタル・ガードで
運用されている。

レックスノー
機体

胸部はバット・リードに装着された大型のバーム・ライフル、また胸部のセンサー・カメラも設置されている。



大型のユニットが追加されたことで、機体を支
持して各部の重さも分散されているのが特徴。



1G-SELF High Torque Pack

G-セルフ 高トルクパック

キャピタル・アーミーで開発されていたバックパック。高機動・近接戦用に特化したもので、クーシャに取り付けられず設置されていたものをセルフ・スラスターに持ち込んだ。背部の可動式大型スラスターなどによって凄まじいまでの実装力を見せる。短距離戦にナックルガードが装備されている。



高トルクパック
背面



高トルクパック
正面

機体は主に、高機動・近接戦用に特化したもので、クーシャに取り付けられず設置されていたものをセルフ・スラスターに持ち込んだ。背部の可動式大型スラスターなどによって凄まじいまでの実装力を見せる。短距離戦にナックルガードが装備されている。



機体は主に、高機動・近接戦用に特化したもので、クーシャに取り付けられず設置されていたものをセルフ・スラスターに持ち込んだ。背部の可動式大型スラスターなどによって凄まじいまでの実装力を見せる。短距離戦にナックルガードが装備されている。



Water 1

ウーシア

キャピタル・アーミで「舞踏」し、州議のモデルスーツを着用した、生産されたものだが、この時、ロビンソンが野手に戻った。そのファースト裏面投で、ベッセルがホームから三塁まで移動させた。ランナーはホーム・ライフルと名前に誘われ、ビーム・バルカン、ついで矢張り敵陣するビーム・アロー。

商周

9-21
寫真

骨の密度にも値が異なるため、2つの画像を並べて
アイーダは、アルカイダを捕獲した。



原典の書体について、このスーパースタイルは、原書に倣ったものである。また、その名を「*グーテンベルグ・スーパースタイル*」と名づける。



Mark Knife I

マック
ナイフ

マックナイフは、モビルスーツの形態に特化した、高機動・高火力の機体。その特徴は、背部に搭載されたブースターによって、瞬間的に高機動性を発揮することにある。

ることからその発展型と思われる、宇宙機用に開発されたもので背部に長距離ブースターを装備することで戦場空間を広げることができる。マスター用とパラドクス用のユニットは量産型と頭部が異なっている。

マックナイフ
マスター用
機体

戦闘にフォーカスした機体であるフォトン・ボムと高機動性、フォトン・アイと等しい特殊光学装置で相手のシールドを破壊して自由に運用することが出来る。



赤色のブースター・ユニット、多量に搭載されたフォトン・ボム、目のグレネード・ランチャーも足元はすべて格闘に内蔵されている。

マックナイフ
パラドクス
機体マックナイフ
マスター用
機体マックナイフ
パラドクス
機体

1 Space Jahannam

宇宙用 ジャハナム

アメリカで開発された量産型モビルスーツ、ジャハナムをベースに設計された機体。来るべき宇宙での戦いに備え、整備されている。地上用の機体から外装はほぼ全身にわたって変えられており、外観上は別物と言っても差し支えないものとなっている。ビーム・ライフルとビーム・アックスを装備する。

宇宙用ジャハナム
一般機 戦型



宇宙用ジャハナム
アックス機
戦型



宇宙用ジャハナム
アックス機
戦型



宇宙用ジャハナム
アックス機
戦型

アックス機は戦型に改造されており、近接にはサテライト・アックスを装備しているのが特徴となっている。



サテライト・アックス機は、アックス機に多量に改造されており、アックス機とは異なる特徴を持っている。



| Ameria's F-Rug

アメリカの エフラグ

| Fry-Schop

フライスコップ

アメリカで使われている一般的なエフラグ。モビルスーツを2機搭載し、大気圏内での飛行が可能。いずれもパイロットが搭乗して、モビルスーツの監視サポートを行う。また下部にフックが備えられており、モビルスーツをよら下げでの運用も可能。

フライスコップ
上面フライスコップ
下面

| Ladle

レイドル

アメリカで使われているエフラグとしては中型の機体。モビルスーツのサポート以外にも無誘射兵器の運用としても利用されている。

レイドル
上面レイドル
下面

| Belay

ビレイ

小型のエフラグ。上部のスペースにモビルスーツ1機を降収しての飛行を行う。なお、エフラグはこの世界のフライングキャリアの総称である。

ビレイ
上面ビレイ
下面

1G-Self Assault Pack

G-セルフ アサルトパック

アメリカで開発された大
量のバックパック、高出力
のビーム・キャノンをメイ
ンとし、ミサイル・ラン
チャーなどを各所に装
備。長距離戦を想定した
バックパック、移動台座の
ような形もある結構で、
各部分のスラスターによる
機動力も高く、宇宙での
使用に向いている。

アサルトバック
背面

アサルトパック
背面

ローゼンブランクの機体は白色に塗装。胸部にバック
パックを装着した状態の機体が写っている。右
写真



初版では移動台座がなかったが、その後、
二重層の台座にはバックパックが収納されたこと
で、バックパックも収納できるものになった。



Salamandra 1

サラマンドラ

アムロ・レイで新造された新造機「サラマンドラ」の仕様。タリム大尉が戦艦機を改造し、宇宙用ジャバラムやヘビメタのパーツを組み合わせて完成させた機体。機体の色は黒と赤。

サラマンドラ
機体サラマンドラ
上部サラマンドラ
側面

下図のように、機体の各部を折りたたみ、コンパクトに収納することができます。この状態で機体を収納すると、機体の全長は約10mになります。

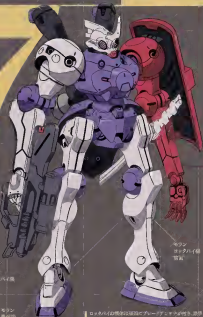
この状態で機体を収納すると、機体の全長は約10mになります。

サラマンドラ
下部

1 Moran

モラン

トワサングのドレット艦隊に配備された、モラン・ビルス・グズ。主眼はビーム・ライフルと射撃能力に特化した4連射ライフル(×2)と、ビーム・ライフル(×2)の4連射によるセンシング能力に特化した。所属や機体で装備が異なるが、機体の基本構造は同じである。



モラン
スタンダード
機体



モラン
スタンダード
機体

モラン
スタンダード
機体

モラン
スタンダード
機体



ロケット・ライフルは、主にブルー・ガンダムが使用し、機体の構造が異なる。



モラン・ビルス・グズの機体に搭載されている、ビーム・ライフル。モランにも搭載されているが、設計が異なる。



Elmoran

エル
モラン

「モラン」ガブリエル・ド・モランに因襲される。モビルスーツ・モビルスーツよりも重装甲かつ重武装の機体だが、そのスラスターにより、見た目以上の機動力を誇る。ただしモランのように前衛で戦うことは少なく、後方からの支援または機体の直接破壊などの任務につくことが多い。

エルモラン
機体

血闘、エルモランと戦う機体（モビルスーツ）



エルモランは、モビルスーツ・モビルスーツよりも重装甲かつ重武装の機体だが、そのスラスターにより、見た目以上の機動力を誇る。ただしモランのように前衛で戦うことは少なく、後方からの支援または機体の直接破壊などの任務につくことが多い。



Guinea-Bissau

ギニア
ビサウ

トランザのドレット感の強さ、同様に存在しない唯一の点でトランザの工賃力を結果させた最大要因である。船体左右にモビルスーツカタパルトがあり、ハッチが開くと運動して開閉。またモビルスーツ格納庫の両側には区画規制重力ブロックがつけられている。

地址：宁波市北仑区新碶街道新碶社区新碶村
电话：0574-86888888

と、その外には数で測らた恩恵は存在し、愛の具現となっている。食料の「リサイクル」プログラムを推進し、「リデュース・リユース・リサイクル」の3Rを推進し、「リデュース」



Alincato!

アリンカト

アリンカト
正面



トワソングで開発されたモビルスーツ変換機。前部の伸縮式のメガ・ビームランチャーとバルス・ビーム砲、両腕のパワークロウ中央のビーム砲、ミサイルと豊富な武装を内蔵している。なお腕部は接近戦で使用しないときは、格納して高速航行形態で移動することも可能。

戦闘に際しては「アリンカト」に変換して戦術を有利。機体は、この機体で「アリンカト」に変換して戦術を有利に戦う。



メガ・ビームランチャー「アリンカト」に変換して戦術を有利に戦う。アリンカトは、この機体で「アリンカト」に変換して戦術を有利に戦う。



アリンカト
側面



Neodul

ネオドゥ

トウサンガの作戦用マシーンを改良・発展させた多目的機。元々はメーガスコロニー建設などを目的に造られた汎用な機体。大層スラスターで宇宙空間を自在に飛び回るファイヤーストームの爆撃を見たとき、「千年は使われない」という優秀な兵器にもうんざりしたトウサンガ。

ネオドゥ
頭部ネオドゥ
脚部

「メーガス」が改良されて、戦闘機。でも、メーガスに勝てない。ただし、質量が軽いため、スラスターで宇宙空間を自在に飛び回るファイヤーストームの爆撃を回避することができた。



元々はメーガスの改良型。メーガスのスラスター・ビーム・アーム・ドッグ・ドッグ・ドッグの性能を、メーガスとして改良する。



| Bifron

ビフロン

ビフロン
正面



ビフロン
背面



ドレット軍の試作モビルスーツで、キャピタル・アーミィに供与され、バララがその操縦を任されることに、初期は慣らし運転も兼ねたものとなっていたが、あまりのセッティングの悪さにバララでも操縦には手を焼いた。ダブル・ビーム・ライフル、シールド、ビーム・ダガーを装備する。

大規模なモビルスーツの試作機で、試作機ゆえに、機体各部に「ユニフィケーション・アタック」などのバグが存在する。

下駄は、機体は大型スラスターによっているが機体上と相違する。また機体上部に「ユニフィケーション・アタック」のバグが存在し、自機に攻撃することがある。



Gaitrash!

ガイト ラッシュ

ドクトラ軍の戦艦「ドクトラ」でロックハイに奪えられ、機体、放射一体のビーム・マントを主武器とした戦艦に匹敵する。ビーム・マントは常態に発生するが、出力を高めることで、足むほどのものとなる。ほかにも関節や腕部、胸部に装えられたパルス・ビーム砲、尾部のミサイル・ランチャー、ビーム・サーベルを装備。

ガイトラッシュ
機体

ガイトラッシュ
機体

上部に装えられたミサイル型のビーム・マントからビーム・マントを放射させる。これは通常時30秒間のみ、その範囲にも40秒間が経過する。



ビーム・マントは通常時に発生し、通常時にある機体とそれと対峙する。通常時には0.5秒間をビーム・マントのフィールド内に収め、機体自身を撃つことができる。



Crescent Ship

クレセント・シップ

クレセント・シップ
機体

フォート・リベーターを生
産してのち、北米圏の
ビーナス・ドロップと月
の裏側のトワサンダの
戦を仕度する巨大な長
距離航行用輸送船。
通常はエンジンの燃
焼に数日かかる。重力
ブロックが設けられ
ており、乗組員の体力維
持のためのスポーツ施
設も備えられている。

ヘムリス財団によって運用されており、これに活動す
ることは犯罪活動もののタブーとされている。

クレセント・
シップ
機体



最新型地球エンジンシステムにはハイパードラムの機
体が組み込まれており、これを駆動として不慮の事故が防
衛されるようになっている。



1G-Self *Space BackPack*

G-セルフ

宇宙用バックパック

アーク・バスターのバックパックに、G-セルフの機体と動力ユニットを組み合わせた機体。機動力を大幅に向上させている。またビルスースーツを着用できる。機体は、なぜかG-セルフのカラーリングであり、アイズがこれを脱着して出陣。以降、G-セルフ専用の機体となる。なお、ほかのバックパックのようにG-セルフ本体の機体色を変化させることはない。

宇宙用
バックパック
脱着



折りたたみ
状態

肩のアームに3腕できるシーサーは、一瞬が瞬時にシールドの周りにフォトン・シールドを張ることで、ダメージをも受領したとしても体は残る。



アイズと肩の3腕のシーサーが機動力を高め、宇宙空間を自在に移動する。『ビルスースーツ』がボディに穿たれた心臓が、この機体。一瞬一瞬でもこの機体として活動。



Gaion I

ジャイ オン。

この機は、外洋に展開する0系のコビ
レックス。高性能のフロンティアを採
用し、高い戦闘力を持つ機体。搭載者はキ
アムベック。宇宙での使用を目的としてい
るためか、水陸への対応は施されていないが
ったことが影響を生む。航行型のビーム・ライ
フルのほか、弾に閃光弾。頭部には小型の
フォトン・レーザーを装備する。

官給の機体で、リア・アーム、ムネ、足、腕部が、
バック、前方に伸びる形に、両腕がヒール・サーブ
ィス、この機体で、キアムベックは、



ビーム・アーム・ユニットは、分岐する形で、宇宙では、
両腕が、レーザーとしても、弾で、攻撃も可
し、約100kmを航行することができる。



リア・アーム
角

1 Grod

ジロッド

オート・ラボラトリィで開発された巨大セビルアーマー。モノアイのセンサーなどほかの機体と通う等価気だが、格うことなある機体である。メガブラウナの全機に匹敵するほどの大きさだが、多量の燃料とクンの操縦により、セビルブーズ戦でも遜色ない戦いぶりを見せる。またアンチ・ミノフスキーシステムを搭載しているらしいが、詳細は不明。

ジロッド
正面

宇宙空間で自由に動く戦車型アーマー。モノアイによるオールレンジ攻撃で敵を三回一掃すると爆発。Gro-1のカラーリングの機体も存在するらしい。

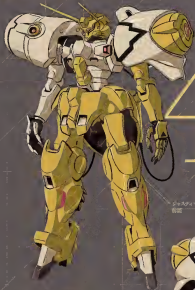


銀色のボディで170cmの機体のGro-1の姿を収めた写真。ジャイアントのGro-1アーマー・ミノフスキー装置で武装している機体も存在する。



ジロッド
背面





ガスリマ
Zongas de 4

Gaslma Zongas de 4 ガスリマ Zongas de 4

ガスリマは、ラトリで開発された最新のモーターで駆動する、高性能フォトリソグラフィーを搭載している。主兵器は腰部からアーゴンを連続された高出力の超大型ビーム・サーベルで、これによる接近戦を得意とする。チッカラ・デュアルが搭載する。

最新に改良された、アーゴンを搭載した、高威力のビーム・サーベルを内蔵。高威力の攻撃力を持つ。近接戦を得意とする。



高威力のビーム・サーベルを内蔵したアーゴンを搭載している。そのための高威力の攻撃力を持つ。近接戦を得意とする。



ガスリマ
Zongas de 4



Conque de Venus

コンキェデベヌス



コンキェデベヌス
頭部

コンキェデベヌス
胴体



高い機動性を誇る特殊電磁式内蔵オーブングenerator
の出力を駆動することで推進。この出力で駆動する
ターボ・エンジン・システムを駆動している。



コア・エンジンと、推進力を発生させるためのオーブ
はこれを駆動して推進力を発生させる。その出力
は、本機を駆動する。これを駆動することによって、



ジェット・プロペラで開発された大型モビル
スーツ。強力であるがゆえに、単独での稼働
は不可能で、中央部のドッキング・ホールにモビ
ルスーツを接続させ、機体制御を行うように
なっている。



Poligit ポリジット

ビースト・クワイクの「ポリジット」は、テンに搭載する高機動型「ポリジット」が使用する、最速型モビルスーツ。単独での行動で、近距離での機動性を発揮し、半円形の艦中を航行する。

有数の艦中アーセナルと移動型のもので、最速型はこれを切り離すことで機動性を上げている。



ポリジット
機動



Zansgatt ザンスガット

ビースト・クワイクで開発された汎用生産型モビルスーツ。防衛所として、一時的に配備されている。主にイグファッカーと連携する。赤い塗装とされた機体は、クルーベールに属する。

ビースト・クワイクを基盤、改良した設計とされている。汎用性の高い機体として知られている。



ザンスガット
防衛



Z'Goggy ズゴッグ

「ザク」のラドロー「砲角」のモビルスーツだが、宇宙でも地上でも使用可能となっており、その汎用性によって知られ、多くの「敵」軍にも使用されている。異次元時代からの水中用セビルスーツの雰囲気を色濃く残している。

ズゴッグ
機体



異次元時代には機体のより「丸み」のあるデザインが特徴。熱気中で戦うを想定し、宇宙空間で威力を発揮するもので、トランチャーと駆使を行うことができる。



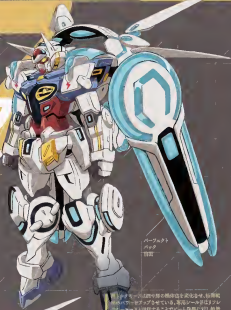
片腕砲を主として行う機体で、両腕のサーボと、その両側に配置された大型臼砲に主に頼る。また、両腕の臼砲からはビームを発射することもできる。



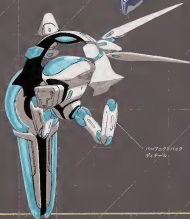
1/1 G-Self Perfect Pack

G-セルフ パーフェクト パック

ビーナス・ドロップの技術で開発された最新鋭のバックパック。宇宙・大気圏内共に使用可能で、モード変換によりこれまでG-セルフが破壊してきた各種バックパックの能力と同等のものを引き出すことができる。独自の武装として、接触した物質を対消滅させるエネルギー光線を無数に散布するフォトン・トルビードなどがある。



パーフェクト
バック
通常



パーフェクトバック
ディザスター

ディザスターモードは防衛時の機体色を変化させ、格闘戦に有利なカラーリングを施している。高周波レーザーは3フレーム連続と併発することでビーム兵器に打ち勝つことが可能。



両腕の大型スライダース、アサルトモードの害には強く耐え、大気圏内・宇宙圏内を飛行する。このほか、トビキラーモードによりトラップモードでも戦える。

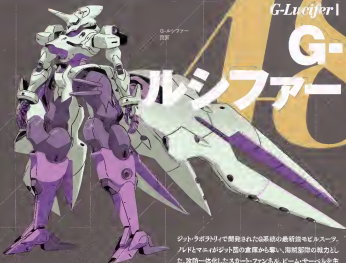


G-Lucifer

G-

ルシファー

G-Lucifer
機体



ジット・ラボラトリーで開発されたG系統の最新鋭モビルスーツ。バドとマニがジット団の倉庫から奪い、海防部隊の戦力とした。攻防一体化したスカート・ファンネル、ビーム・サーベルを主武器としており、汎用のビーム・ライフルも運用することも可能。操縦はユニバーサル・スタンダードでできるようになっている。

大気圏外空間を飛ぶ高速のスカート・ファンネルは、6門のビーム・ライフルと2門のサーベルを装備している。また、7にもいる機体のみ。



機体はバドとマニが奪い、海防部隊の戦力とした。スカート・ファンネルは、6門のビーム・ライフルと2門のサーベルを装備している。また、7にもいる機体のみ。



ルシファー



IG-Roch

ジー ラツバ

「ボルトライ」用義太夫の巨大モビルスーツ。ジツ団の義太夫にふったものが、ボルトライの面々が入手。その面々をまとめることとなる。全身にいくつものビーム砲を備えるほか、1フィールド、多門達のピアレストビットといった火力重視の機体。さらに近接戦用として巨大な腕にはムナダ状のビーム刀、センチビードを装備する。



標準



ビーム刀・センチビード
付

1階に降り参る面々を捕ら、奥のモビルスーツの装備、Hサークルを盗取ったことで、面々の名を知られることになる。



面々の面々に参る面々のモビルスーツに参る。面々の名を知られることになる。面々の名を知られることになる。



Yggdrasil I

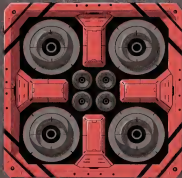
ユグドラシル



ジョーラボラトリーで開
 発されたモビルアーマー。
 主武装のアンダービームは充
 分な回数を打てなかったため、
 戦術中に位相が変換し、スベック通り
 の性能を発揮することはできなかったよう
 だ。コックピットは3人乗りとなっており、バラ
 がメインパイロットとして搭乗。なおコックピット
 ロックはそのまま固定ボルトにもなっている。

[illegible]

「僕が、あのレンズを買ったのは、ブービー品は絶対に買わないと決まっていたから、フォー・フタタリに決められた品が物産品で、その品は、とても高価なものであったから。」



1 Mazraster

マズ ラスター

『機動戦士ガンダムSEED』で開発された「ビーム・ウィップ」が、ジロッドを倒した瞬間が印象に残っている。機體の両腕は、まるで巨腕として描かれた。機體の両腕は、まるで巨腕として描かれた。機體の両腕は、まるで巨腕として描かれた。



マズラスター
標準



マズラスター
ビーム・ウィップ



マズラスター
拡張

ビーム・ウィップは、機體の両腕を伸ばして、遠くから敵を攻撃する。また、機體の両腕を伸ばして、遠くから敵を攻撃する。また、機體の両腕を伸ばして、遠くから敵を攻撃する。



機體の両腕を伸ばして、遠くから敵を攻撃する。また、機體の両腕を伸ばして、遠くから敵を攻撃する。また、機體の両腕を伸ばして、遠くから敵を攻撃する。



Langebein

ランゲバイン

キャピタル・アーミーが開発したバイク型の高速移動ユニット。モビルスーツからのコントロールで稼働するため、従来のモビルスーツとは違った動作が得意。主眼点は先頭の銃口から発射するメガ・ランチャー。モビルスーツ以外のモビリティを誇ることも特徴である。

ランゲバイン
上翼ランゲバイン
機体側ランゲバイン
モビルスーツ搭載時

バックホーは無人の兵器として開発。モビルスーツで運用をかけるという概念でトリアンダーのロボット兵器に特化。



機体は、両足を折りたたみ翼に配置される。モビルスーツにも使われた、高機動な高速ユニットである。



1G-Arcane Full Dress

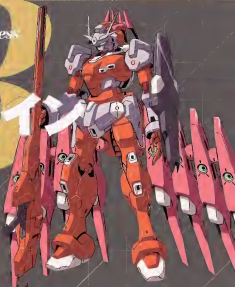
G- アルケイン フルドレス

従来のG-アルケインに8基の独立
可動式レーザー砲などを装備した。
火力重視の形態。アイダが乗ること
から、後方からの支援が多かった本
機だが、この改修により効果的な武
装を得たと見えるだろう。ラダー機
と合戦し、決着も新たにしたアイ
ダがこれに乗ることに。

フルドレス
背面



フルドレス
前面



両肩に増えた出力の高いレーザーは攻撃倍として0.4
倍となり、相手のドーム防御を打ち破ることも
可能となる。



両肩の出力アップにより、攻撃力も強化された。
これによって、より広範囲、高威力の攻撃も可能に
なる。



カバカーリー
標準

Kubakali カバ カーリー

マスクが新たに開発された機体から提供された兵器は、
モビルスーツの背中にコナナに円筒状のビーム・リニアを
備え、これをローダーのように振り、敵を斜昇しつつ攻撃する。こ
のほか、革のビーム・セイバーや、ビーム・ショットガンも装備し
ている。先述のマスクの操縦により、ベルサの超重力セルブ
を制御する。

カバカーリーのカーリーは、ガンダム級の設定の機
体で、その機体の内、マスクはこれにあわせて機体
の色が変更される。



機体は、その機体の設定の機体で、その機体の内、マスクはこれにあわせて機体
の色が変更される。

カバカーリー
変形

Dharmal

ダーマ

この機体の設計は、製造された機体の内部にダハツの機体と一体化する長距離航行用として設計されている。4段階で変態しており、戦闘よりも移動を主として設計された機体で、武装としてビーム砲と拡散ビーム砲を備える。

ダーマ
機体

この機体は、移動性と、戦闘での攻撃力、入る可動性を持っている。その中でも、この機体は、トリアン、その中でも、この機体は、



この機体は、移動性と、戦闘での攻撃力、入る可動性を持っている。その中でも、この機体は、トリアン、その中でも、この機体は、



Trinity

トリニティ

ジョージ・アキラで製造された3台の用兵と、スー
パースーツの3台と対決。セベ・アキラのメカリア面
へは、アキラの力でメカの制御が、アキラはすべ
た。アキラの力も、アキラの力も、アキラには高い
アキラの力も、アキラの力も、アキラには高い



トリニティ
正面



トリニティ
側面

本機は宇宙船として開発された機体だが、メカの機
体は、アキラの力により、大気圏での空中戦も行う
ことが可能。



アキラの力により、アキラの力により、アキラの力
により、アキラの力により、アキラの力により、ア
キラの力により、アキラの力により、アキラの力



Full Moon Ship |

フルムーン・シップ

フルムーン・シップ
概要

フルムーン・シップ
詳細

ジャットがこれに試って、所産量に肉から離れ、いきなりジャットや金銀とやり取りを始める。金銀にジャットや金銀、ジャットや金銀とやり取りを始める。

ジャットの機体は、ジャットや金銀とやり取りを始める。ジャットの機体は、ジャットや金銀とやり取りを始める。



クレーセント・シップとは異なる型の惑星航行用の輸送船。ジャットがレコシギスタのために開発したもので、クレーセント・シップとジャットが作り出したジャットが、ジャットやナックラたちを乗せ出航。マスタの部隊と合流し、トワサンガ、アメリカ軍、キャビタル・アーミーの三つ目の戦いの肝となる。其後は隕石避けのレーザー砲。

「Rattle-Phyphon」

ラトルパイソン



ラトルパイソン
正装

ラトルパイソン
反装

アメリカ軍が製造した大型航空機。アイダの父、グション隊長が乗り込み、アメリカ軍宇宙艦隊の旗艦となる。セビルスープを多数搭載し、宇宙進出の要として艦隊を率いる。

グション隊長が乗った機体の「ラトルパイソン」は、この機体で初めて存在しており、アイダ・セビル・スーパースーパーへの存在に、仕立てられた。



グションが乗るラトルパイソンは「ラトル」機との名称に由来し、「セビルスーパースーパースーパー」機は、乗組員が「セビルスーパースーパー」機に乗り込み、戦闘を遂行する。



ブルジン
頭部ブルジン
上半身

Bruzin I

ブルジン

フルビグレイアーミーに属する機体で、最新鋭鉄面艦、かなり大柄で先端のデッキだけの長さ十機のクーシャとランゲバインを搭載することができる。

Atmospheric Glider I

大気圏
グライダー

サイバスターターに動力を発生して、大気圏を飛行し、降下したため、再突入に際しては、熱シールドフィルムがノーランに付着しているのが特徴。また、着陸の際にはタイヤではなくソリが展開される。

大気圏
グライダー
着陸

地上での最終試験を無事終えるため、ケルヒットとソリの試験し、第一ノットから突入された。同時に機体安定システム、再突入を目的とする緊急の着陸方法は、地上でよくある。



)

RECONPEDIA IN G INTERVIEW

{ インタビュー }

*D.C. 1804. Lying in ruins behind the Square Plume and Ash's attack on the Capital Tower and the death of Belth,
now chosen by the Deity, are truths which still shade the entire Regal Century.*

And it is all just the beginning of Reunification.

RECONPEDIA IN G 1804-1805-1806

)

石井マーク × 寿 美菜子

ベルリ・ゼナム × ノルド・ナグ

——本作の収録にあたり、お2人の心遣りやアフレコの様子をお聞かせください。

石井マーク（以下、石井） 高野（高野孝）監督の作品に出演させていただけると聞いて、とても嬉しかったです。でも、高野監督が「怖い」という面があるが面白いところだったので、不安もありました。ですが、今は楽しく収録に臨んでいますし、むしろ今では高野監督が大好きです（笑）。

寿 美菜子（以下、寿） ヒャッ、第1話のときはどうだったの（笑）。

石井 第1話の収録中に結構な笑いで高野監督に怒られたので、「これがずっと怖くのかな」と思っただけで少し不安だったんです（苦笑）。でも、第2話以降はそういう時間も減りましたし、結構にも慣れて楽しくなってきましたね。もう1クール分の収録が終わっちゃいましたから、すでに楽しい気持ちもあります。

寿 そうですね。

——石井さんはベルリを演じるだけでなく、タイトルコールや予告などもおこなっていますね。

石井 タイトルコールは楽な面もありました。「謎のモビルスーツ」という第一声で高野監督にかなり怒られたんです。本来にベルリとしての第一声だったので、僕としては緊張と不安とが共存中、一種それに負けたくないという気持ちで挑んだんですが「僕から声が出てない!」って言われて次から全力で叫ぶようにやったら「それでいい!」と、何故か「謎のモビルスーツ」って繰り返したけど、タイトルコールには強く覚えていいタイトルとかそうではないものがありますから、今でも楽しいですね。



——皆さんはいかがでしょうか？

寿 私は高野監督が手がける新作のオーディションを受けられるというタイミングに、自分自身が声優をやらせていただいているというところだけで、もう楽しいことだと思っています。オーディションではも

っとアイデア役を受けていたんです。そうしたら高野監督から「ノルド役のオーディションを受けて欲しい!」と言われました。高野監督のイメージするノルドの声が、自分の声の所に近いらしいんです。収録では今でも「その雰囲気を出さずしてくれたらいいんだよ!」と言われますが、それが嬉しいんですよね（笑）。

石井 そうですよ（笑）。

寿 第1話の収録は、高野監督の本村（結城）さんから「みんな力み過ぎ!」って言われるほどキャストのみなさんが苦戦していたんです。ですが、そんなところも含めて歴史的な瞬間に参加しているんだという気持ちでいっぱいでした。

——高野監督の印象をお聞かせください。

石井 高野監督はブースに入ってくることも多いですし、お芝居については身振り手振りでもひとつひとつ似通してくれるんですよね。

寿 「元気の0」というだけあるなって思っています（笑）。高野監督がすごくユーモアのある方だと分かったため、今では収録を重ねるにつれて勝手にですが、おの印象が描きあっていく感じがしています。

石井 あと、高野監督の書かれる役名は「ありあ」とある」とか「やめれ」とか、特徴的な言葉遣いが多いですね。

寿 私は、あの言い回しからベルリの優しさが表れているような気がするんですよね。

石井 男性のキャラクターが○○○○だろ!」っていう決めつけた会話を使うことが少ない気がします。

寿 確かにノルドは男っぽい言葉を使うときがありますし、マニィもたくさんいます。高野監督が描く女性キャラクターって強いんですよね。なので、個人的には高野監督がこれまでこのような女性キャラクターをしてきたのが驚きになっていたりします（笑）。

——お芝居に際して苦戦されたことなどはありましたか？

石井 ガンダムシリーズならではの習性が出てくることでしょうか。カタカナが多くて（笑）。

寿 すごくいっぱい出てきますよね。ノルドはパイロットではないので私がそういう言葉を使うことはあまりないですが、みなさん通いなおると思うからです。

石井 僕はガンダムが登場するゲームをやっていて、「ミナスカー」とか「サイコフレーム」とかある悪魔兵器の知識があったため、理解すること自体はあまり難 wasn't でした。難しかったのは戦闘中の緊張した状況を演じることでしょうか。大抵に叫べないものでもないし、モビルスーツ同士がぶつかったときの気持も分かったのでも……。そこで、どうすればコックピットのベルリの気持ちに分かるだろうかと思い、ジェットコースターに乗ったり「機動戦士ガンダム 双頭の魂」というアーケードゲームをプレイして感

策を掴みにいったりしました。そのゲームのコックピットの中でも「やめなさいよ!」とか言ったりしていましたね(笑)。

——では、ほかのキャストさんの印象をお聞かせください。

石井 第1話の収録のときから僕の酒に飲られていたのがアイダ役の緒村(清)さんです。締めはあまりお話しすることができなかったんですけど、今ではベルリとアイダの距離が近づいていくように笑談も増えるようになりました。どのようなお芝居をしたらいいかわからないときには、いろいろとアドバイスをいただいたりしています。あと、緒村さんは台本にビシッ書き込みをされていたので、それを見て「自分分はこれで大丈夫なのか?」って思っていたこともありました。緒村さんは真面目でお母ちゃんのような方ですね。

青 【ガンダム 0のレコンギスタ】の収録には幅広い年齢の方々に参加されているので、彼様ご一緒できないような方も多々います。私は、その中でも数手とベアランの間に居るというのがウィルミット・ゲナム役の(国中)敦子さんではないかと思っています。アフレコ現場でももちろんと真ん中の座にいらしゃるので、敦子さんを介してみなさんが繋がっているような感じですね。アフレコ現場がバランス良くビシッとしていたり、ほんわかしていたりするのは敦子さんのおかげではないでしょうか。ウィルミットはキツツとしていますが、敦子さん自身はとてもおっとりしているのでもって癒されています。

石井 敦子さんは僕ら数手の会席にもスッと自然に入ってきてくれますよね。あれ、僕が笑を起してきただけに、第一敦子さんが低評価してくださったのがとても嬉しかったです(笑)。

青 緒村さんがお母ちゃんなら、敦子さんはおおさんって感じかな(笑)。

——第1話から第3話を振り返ってみて、印象的な台詞やお芝居をお聞かせください。

石井 本面にたくさんありますが、第1話のタラウ内でベルリが言った「はい! 宇宙軍、総司令部に……」というのは、僕が実際にオーディションで落ちた台詞なんです。オーディションでは「こういう気持ちだろうな」と思っていたことが、台本や絵がすべて初めて状況が分かったときは驚きでしたね。あと「しーなさいよ!」という台詞は録音で面白いのでお気に入りだったと思います。

青 私は、第2話で国人の場から落ちそうなアイダをノレドが「おしり踏なさい」とバチンコで打つシーンが面白かったです。台本だけだと状況が分からなかったんですが、絵がついて初めて理解できました。実はこれもノレド役のオーディションで貰った台詞だったんですが、アイダ役のオーディションでは「面白いじゃない!」っていう台詞も貰っていたので、そこで初めてこれが台本だったんだって分かりました(笑)。あと、重野監督はノレドが持っている爆性というものにずっとこだわられていたんです。私はビシッと他人を叩きながらも、その中にも爆性を感じさせる人から爆性を感じると思ったので、ノレドがアイダに対してバチンコを興けたのは淑女のことを思っていることではないかと考えています。

石井 そう言えば、収録のときにもノレドがいたずらにバチンコを打ったのではなくて、アイダがおしりを出したらウツとバドがバランス崩して落ちちゃったから、それを引っ返させるためなんだという説明がありましたね。

青 ちゃんと考えられているんですね。でも、ノレドはいつまでたってもマスク大尉の正体に気付かなかったりするんです。ちょっと興



けるところもあるのかなって思いますが(笑)。

石井 ベルリと2人してね(笑)。

青 ベルリは、第1話でG-セルがタラウを襲撃してきた際の「何? 来るのかよ!」という楽しそうな台詞からも、どんな子か分かりましたね。

石井 もともとベルリって落ち込まない子でもありますしね。本日は落ち込んででもそれを克服に出るんです。

青 切り替えが上手なんですね。

石井 初めてモデルスーツに衣装したときから楽しそうだったし、陣に出ていく力強さがあるキャラクターですね。戦いの中で生まれるひらめきも面白いし、そういう部分での才能があるのかなって思います。

——第4話以降は本格的に物語が動き出し、ベルリとノレドにもいろいろな冒険が待っているような展開ですね。

石井 僕ら重宝が失くした状態になったと思います。ベルリによって重大なことが起こるお陰で、彼が感情にくれることにもなります。僕も覚悟を入れて演技をしましたので、ぜひ注目してほしいです。

青 私は、この物語が面白くていくごとにどんどん楽しくなっていくなと感じています。重野監督からも「演技のポイントなどを聞かずに演じて」と言われているので、「ノレドの母性」というキーワードだけを頼りに演じているため不安もあります。しかし、任せられている責任を感じているからこそ現場でのキャラクターの個性が見えて面白いかなと、特にタラウさん(笑)。

石井 あとマスクさん(笑)。重宝目から思いや、重宝を演じるにきずから! そんな2人に限らず、どのキャラクターにもそれぞれ魅力があるので、みなさんに是非の場に見てもらいたくメッセージを送りながら演じていただければと思っています。

(2014年10月発刊にて収録)

PROFILE



石井 マーカ いーい・まーく 1997年11月25日生まれ。千葉県出身。主な出演作は「悪い奴のヒーロー」「カードファイター ヴンダーボイス」「ハイキュー!!」など。



青 重宝 子(こ)ゆき・みこ 1997年3月17日生まれ。兵庫県出身。主な出演作品は「けいおん!」「BORDER: 未知の領域」「ドクタースリッパ」「アイズ」など。アーティストとしての活動も積極的に行っている。

富野さんの作品には満足感があつた

僕が「ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)」に参加したのは、富野(由樹孝)さんのプロットがある数回営業上がりつつあった初期の頃でした。最初は、僕が参加していた「交響詩篇エウレカセブン(以下、エウレカ)」が終わった直後で、次は何をやるうからモウリウム開局に入っていたんです。それに、これまでとは違ったデザインもやってみたいと思うようになっていて、同時に「OVERMAN キングゲイナー」のときのように「富野さんとまた一緒に仕事をしたい!」という気持ちも強くなっていた。やっぱり僕自身が富野さんを好きなのかなって思いましたよ(笑)。そんなとき、小形(新弘)プロデューサーから「G-レコ」のお話をいただきました。当初、アニメーションディレクターとしての打診を受けたので、キャラクターデザインには彼の方を立てるものと思っていたのですが、監督がキャラクターを見てみたいとのことと、最終的には、僕がキャラクターデザインを担当することになりました。当時、本作の仮題は「ガンダムレコンギスタ」だったんですね。これまでガンダムのタイトルは「Z」や「W」、「SEED」に「00」といろいろありましたが、「もう英語はいいだろ」なんて思っていたので、そこに当てきたスペイン語のタイトルには「キター!!! カントスゲー!!!」って(笑)。

キーワードは「軌道エレベータ」

作業にうりかかったのは2007年の夏頃だったと思います。キャラクターの起原画は、僕と匿名でキャラクターデザインをしてもらうつもりでデザイナーのロヤマ(シゲト)くんが手伝ってもらっていまし

た。ところが、別の作品が忙しくなってきたため、彼には起原画としてアドバイスをお願いしながら、今の原型になるようなキャラクターを僕が描いて提出したんです。小形プロデューサーたちは気に入ってくれたんですけど、富野さんはピンと来なかったみたいで結構ガッカリしましたね。キャラクターデザインの大変さをあらためて思い知りました(笑)。

案図の案を述べてからキャラクターが決定するまで長い期間がかかったわけなんです。理由としてガンダムのデザインが決まっていなかったこともとても大きかった。やはり、ガンダムがないとテクノロジーのレベルも含めてデザインのきっかけが置けないし、僕らだけでデザインを発行させていいのかなり不安だったんです。例えば「Vガンダム」のときも、安田(剛)さんのパイロットスーツとシャ・ネードさんのガンダム、どっちのデザインが先だったかというも、おそらくガンダムのほうが先のはずなんです。だからこそ、デザインに協調性がある。なので、ガンダムのデザインを例にお話しするにしてもキーワードみたいなものが必要だろうと思ひ、ずいぶんこちらから富野さんに提案しました。「今回は『フィールド・モビルスーツ』が、機動性の高い中層戦艦やモビルアーマーです」とか言ってみたり(笑)。でも、監督が考えていたのは戦艦数量を増やすのに必要な、キーワードだったみたいです。それが「軌道エレベータ」でした。それまでは結構、内容が二転三転していたので、変更されるごとにデザインを変えていたんです。そのため、最終的に「軌道エレベータ」をキーワードとして本作の図が決まったときには「監督、もう打てる牌がありません!」と(笑)。

吉田健一

キャラクターデザイン・作画チーフ

「Vガンダム」「OVERMAN キングゲイナー」と多くの富野作品に携わってきた吉田さん。再び富野監督と仕事をするにに対する思いと、作品にかける意気込みを語っていただいた。

折れない性格がクリムの魅力

坂良太

クリム・ニック

今までアニメ的な演技に染まっていたことを実感させられました

——本作に参加されることになった経緯を教えてください。

オーディションを受けさせていただいたのですが、スケジュールの中に『らのレコンギスタ』(以下、0-レコ)というタイトルを初めて見たときはライトノベルの作品かな? なんて思ってたんですけど、これがガンダムだと知られて「マジか!」と(笑)。自分が富野(由起季)監督の作品のオーディションを受けられる機会なんてないと思っていたのでとても喜びました。あと、実際にほとんどの役ができるのだからなかつたので、いろいろ想像しながらリタリタしてましたね。

最終オーディションには富野監督もいらしたんですけど、印象的だったのはもっと前から声をかけて、「という口で」でした。それを聞いて自分がいかに今までアニメ的な演技に染まってきたかを実感させられました。最近のアニメ作品では、地声でやったり、頭から声を出すことが少ない。ボソボソするようなキャラクターが多かったですからね。もちろん作品としてはそれとアサインんですけど、こうした富野さんの人見知ラマも込めた作品では、今までの自分の演技では通用しないんじゃないということに気付かされました。オーディションは全方でもらせていただいたんですが、選んだあとに富野監督から「まだ若いんだから、これからは頑張れ」と言われたので「これは頑張ったな」と思いましたよ。ガツガツして帰ったんですけど、あとから思い返して「まだ若いんだからこのキャラクターと真に向き合え」という意味だったんじゃないかと勘違いに考えました(笑)。

——実際にクリム・ニック役ができてからはいかがでしたか?

オーディションを受けて本役に選ばれましたが、多くの密着からの期待もあるでしょうし、そのプレッシャーも感じていかねばならないので大変だ感じています。ですが、それが演出を奮い立たせる要因にもなりました。「0-レコ」は最初から部分完成品とされている作品なんです。

——スタジオに入る前から気持ちを高めていたんですね。

クリムは第1話から出ておらず、僕は密着からの参加だったのでスタジオの空気を自分からなかつたんですが、気持ちが高まりました。そんな不安の中、富野監督のテストに臨んだのですが、ほかのキャストさんたちは素晴らしい口ぶりでも僕を褒めてくださるので、現場にはすんときほけしたかなと思います。

クリムは身体全体でお芝居しようと思慮しています

——オーディオコメントリーで小野(知)プロデューサーがお話されましたが、富野監督からタメ出しがなかったそうですね。

勇気と初めてお聞きしたのですが、とても嬉しいです! 彼がハマっていたというのもありたいことですね。オーディションのときに富野監督が

おっしゃったことが頭に残っていたので、とにかく身体全体で芝居をしようと思慮してなんです。それが功を奏したのかもかもしれませんね。

——クリムの初登場シーンはかなりテンションが高かったですね。

そうですね、あのシーンから始まったので演技も入りやすかったかなって思っています。ボロボロ喉から入っていた喉の痛みが癒えたからかもしれません。クリムって折れないですし、挫折をまったく知らないキャラクターですよ。でも、そこがクリムの魅力のひとつだと思います。ほかのキャラクターに敗れても気に留めず、常にそのキャラクターが強いことをすれば買われることもありすから、僕も負けずまいでそれに耐えてすぐ強い人になるんだなって思っています。そういう部分に生れたいや折れたいんだなって感じるころがありますね。

——決して強いキャラクターではないんですよ。

自分の弱さを聞いて、だんだんレベルに対しては強さを味方なくしているように思っています。ある意味、僕が戦場に陥れられてきた経験なのかなって思っています(笑)。

——マスクとはライブ/バトル時と違いどこが異なりますか。

あの2人はお互いのライブとは違ってないでしょうか。物語の中でそれは明確な線があることには違いないんですけど、マスクに「さす天よ!」って言われたら、クリムが「さす天よ!」って返して、あ、ノーマルなんだ! って(笑)。2人の掛け合いはバツグンとこの距離感なんですけど、彼らは基本的に言葉遣いでも、アクションのポーズで情の入りかた違ってるとも思っている。僕がギャグの要素も含まれていたんだよね? と、あたためて練習している感じなんです。一見ギャグのように見えるマスクとクリムの掛け合いは、両者のみなさんにも楽しんでもらっているんじゃないかなって思っています。

——クリムの役歴のときはスライムの新敵さんが笑っていることが多いそうですね。

そうですね(笑)。僕でくるとアンの皆さんからも「良いキャラクターだよ」という褒め言葉も多く、この役を演じられてよかったと実感できました。これからまたあらためて役者を入れる質問にもなりました。クリム・ニックは自分が強くなつてさらに強力なキャラクターになるんじゃないかなって思っています。楽しみにしていてください!(2014年11月番組にて収録)

PROFILE



演者 高橋 良太(おおさか りょうた) 8月2日生まれ。群馬県前橋市。『つり屋』『赤城城ガッパ』『ガッパマン』『ダイヤのA』『シムアの戦士』などに出演。

今際の台詞にはいろんな感情を込めました

小山剛志

デレンセン・サマター

監督の言葉をひたすら信じてやりました

——デレンセンの第一印象をお聞かせください。

デレンセンが子役以上にイケメンだったので、最初に顔を見ていたんですよ。これ、数でいいの? って驚きましたよ(笑)。

——デレンセンは第1話の冒頭から出ていましたね。

第1話のアフレコ現場は結構な緊張感がありました。僕はその中でも「植生園に先を取られた!」という物語の最初の台詞を任されていたので、本気に緊張していたんです。それに、そのとき富野(由起孝)監督もキャラクターの方向性を定める作業をされていたようで、タイタスは結構多かったんです。最初のひとりで7、8回は繰り返した。最初の台詞だけで物語の骨格がぐちゃぐちゃだったので、今日中にも終わらないかもしれないと思うくらいでした(笑)。でも、富野監督自身は最初に「自分だけで考えてキャラクターを作るな」とおっしゃってたんです。だから僕も自分の意味を明確にできるように「自分の持っている声をもっと出さなきゃ」と、その声だけに注力しました。とにかくひたすら監督の言葉を信じてやっていたんです(笑)。

——小山さんの声源としてのキャリアは「Vガンダム」(以下、V)が最初ですが、ふたたび富野監督の作品に夢中されていかがでしたか。

「V」のときの現場の雰囲気というか、緊張感がその後にまでずっと残ってて、撮影監督を前にすると背筋が伸びてピンとしてしまうんです。富野監督の現場は、本当に職人のような気持ちで臨んでおられます(笑)。彼は「V」のときから富野監督にはあまり好かれてないだろうなっていう意識が湧いたんです。「V」が終わったときに「これで君と仕事しないですわ」とか思うとせいで、僕が思ったよりおっしゃられたので(笑)。だからONCEMAN キングダイナーにしても、今更にしても、呼び出されたのが正直と分かります。

——デレンセンが途中で退場することについてはご存知でしたか? 早いうちにお亡くなりになるとは聞いていました。タイタスとどき後継者の若者の顔面を前にすると、デレンセンに対するみなさんの愛が強いんですね。僕が思っていた以上に、デレンセンはみんなによって愛されたキャラクターだったみたいですね。

——「理想の上官」的な部分がありますよね。

そうですね。第4話で足跡跡で失った部下の首飾をひとりひとりあげていました。強いし、部下思いでなし。第1話でアイダスを呼び出したとき、てっきりヒーローキャラにしたいなと思ってました(笑)。結局、負けたのだからにだけでした。失って出てくるタリムには負けてないですから(笑)。仲間いかにキャラクターです。

——エンディングではベリリがカーヒルとデレンセンの2人と並ぶカットがありました。

あれは視聴者の方々からフラグ立って聞かされたんです(笑)。みんな分かってんだなって。

放送で観ると台詞に違和感がないんです

——第1話の収録についてはいかがでしたか?

デレンセン最後のシーンで、いつにもましてひとりの男の表情をいろいろ考えて臨みました。特に見た目のベリリと生体だったからという最後の台詞ですね。これはデレンセンの根本的なものなんですけど、ただマッと思いで言うんじゃない、素直だけでもない。何か一瞬の間にいろんな感情の裏面を入れて、「前されたのがベリリで良かった」という気持ちまで込められないかな? と考えた台詞でした。それを表現できたかどうかは分かりませんが。

——ほかにも同僚的だったことは何ですか?

第4話の「チェスト」(1)をはじめ、ちょっといい悪い仲間があるのですが、違和感がないように振ったのはさすが富野ワールドだなと思いました。結局は自分も聞くと、「これでいいのかな?」って思うんですけど、現場を頼るも不思議としゃべりくんですよね。「ガンダム Ⅱのレオンギス」にはそう思える場面が結構あって、デレンセンもこうした台詞のおかげで、星に描いただけじゃない、実のあるキャラクターになったのではないかと。ただ、デレンセンが死んだことにに対してベリリ以外のキャラクターがあまり気にしていないように見えるのが少し寂しいですね。特にケルベス! 僕のと重なりあってもいいんじゃないかと(笑)。

——石井(マーク)さんは第8話がベリリにとっても大きな転機になっているとおっしゃってました。

本当ですか? マークに見えてももたえてて嬉しいなあ(笑)。ファンの方にもエンディングを観るたびに、ちょっとでもデレンセンのことを思い出してもらえると嬉しいです。

(2014年11月番組にて収録)

PROFILE



小山剛志(こやま つよし) 1967年10月4日生まれ。愛知県豊田。声優として「Vガンダム」「うたわれるもの」など多数出演。ドラマ、舞台、CMナレーションなど、幅広い分野で活躍。

G-セルフをオモシロ超兵器にしたかった

イメージは完成していたG-セルフ

僕が「ガンダム Gのレコンギスタ」(以下、G-レコ)に参加したのは、先に制作に参加されていたオプコン時代の後輩である西村(孝天)先生に誘われたからなんです。あと直轄ではないですが、キャラクターデザインの吉田(隆一)さんも、僕に参加してほしいと思っているようだというお話をきいて伺っていました。そんな中、ある某年某会で富野(由起夫)監督とお会いしたときに「富野、助ける!」なんてことを激推言われたんですね。富野は驚愕してらっしゃったので「僕を紹介しろ!」という意味なのかとも一瞬思いましたが(笑)。でも、監督が仕事以外のことをお話しするわけはないので「これは参加しなきゃいけない」ということになりました。その後、監督から直接お声がけいただいたことはなかったんですが、僕が「G-レコ」のミーティングに行ったら「スタッフは君で決めてくれ」と任せてくださったので、固辞はさすがに断っていましたね。

あと、富野監督が新参アニメを手がけるなら通称ガンダムシリーズだと思っていたので、事前に全設備のイメージだけは調べていたんです。今のG-セルフのデザインのような目が大きく、アンテナが背に張り出して、全体的にとんがった感じですね。目を大きくしたかったのは、もともと大河原(邦男)先生が描かれていたRX-78の臂も大きくデザインされていたからです。でも、イメージから最終化までにおよそ2年くらいかかりました。実は、以前参加した「リング・オブ・ガンダム」のときも、G-セルフのようなデザインをやったんですけど、でも、本誌(発行)富野が「RX-78のようなデザインが欲しいだろう」とおっしゃったので、そのときは歴史家として少しディテールを加える程度にしました。

メカではなく、キャラクターとしてのガンダム

僕はガンダムをキャラクターだと思っていて、昔からのロボットアニメという文脈で作られたキャラクターの最高峰が「機動戦士ガンダム」

だったと思うんです。そんな中、MSGの「機動戦士Zガンダム」を視察していくうちに、モビルスーツに特殊なディテールを加えるのが面白いという流れになり、現在まで続いているんですよ。もちろんそれはまったく問題ないですし、僕も好きです。でも、とんとん目が小さく細くなってきて、あるのかもしれないレベルになってきたので、眼がリセットを試みても良いんじゃないかと思ったわけです。G-セルフはメカニカルな方向性を否定したのではなく「こういう方向のデザインもありますよ」と示すものなんです。なので、また眼がここからメカニカルなデザインにしてほしいんじゃないかと思っています。

また、中頃のガンダムはありきこれまでのデザインから大きく変えないほうが良いんじゃないかと思ってたんです。「Vガンダム」(以下、V)から15年ぶりの富野ガンダムですし、監督はホビークラブのガンダムをきっちり動かせる人なのに、それをやらないのはもったいない!

「機動戦士ガンダム」の時代は、メカニカルな要素がそのままロマンになってたと思うんです。「鉄腕アトム」のころは未発達であって、「スター・ウォーズ」以降はリアル感が表現されるようになりましてね。それから35年が経ち、僕の頭には「ウルトラセブン」並みの想像力があって、量子コンピュータもある。でも、これではメカニカルなだけでロマンは生み出せないかと思ったんです。だから、現実の科学の進捗では再現できないような技術がG-セルフには必要だったんです。それを最も活用したのが、光を制御する装置である「フォトン反射」ですね。これは通常にもなれば不透明にもなり、黒く濁り光を封じこめようとなることができる素材なんだろうと。僕は逆説的にこんな性質があるなんて僕も思わなかったんですから、フォトン反射もいつかできるはずだろうと思って、これをきっかけに、バンダイさんに技術の授けをプラキャドを依頼してはいいですね(笑)。

光のガンダムというテーマを受けて

モビルスーツのデザインをするにあたって富野監督から特に明確なリクエストはなかったのですが、「フォトン・バッチリ」というワードを

安田 朗
メカニカルデザイン

「Vガンダム」でキャラクター原案を手がけたのち、多くのガンダムシリーズで個性的なデザインを視覚者に印象づけた安田さん。本作のスタッフに参加した経緯や、主役機-G-セルフの誕生経緯を語っていただいた。

ミックは世界で一番良い女だと思って演じています

鷺 冠井美智子

ミック・ジャック

アフレコは第1話から見学させていただきました

——オーディションに参加された時のエピソードをお聞かせください。

一次オーディションのときは演習(造形学)監督がいらっしゃったので、キャラクターについての説明やディレクションも特になく、自分が持っているスキルを自覚した。資料には「演習の個人」と書いてあったので、イケメン女子というか、女の子に見える女子のイメージでした。その後、最終オーディションで初めて監督とお会いしましたが、面白い方だと感じていたのでもっと緊張していました。これまでも私が参加したアフレコでは、ブースの外から声だけで撮影してもらうことが多かったんですが、演習監督はブースの中へ来て「こっこの表情は全部滅たして。だけど、アムメてことを強く意識してる」とおっしゃられたんです。「声をキャラクターに当ててくなくて、そこに生きた人が欲しいから声優さんを演んで。だから声を出して、そこに生きてください」とも言ってくれましたが、その言葉にはとても感動した記憶があります。

——役が決まったときのお気持ちはいかがでしたか？

とても嬉しかったです。同時にプレッシャーも大きかったです。ミックというキャラクターは、私自身で抱えていたもので、同じように視聴者の方も抱えている部分が多いでしょうから。

——最初の収録はいかがでしたか？

ミックの複製機は手触りだったんですが、実は私は福岡のアフレコから見学させてもらっていたんです。第1話のアフレコでは、もちろん自分の台詞はなくて、「お邪魔しますーっ」という感じでブースの中にいさせてもらいました。ほかのキャストの皆さんのお話や、監督たちのリアクションなんかを見ながら、私自身もとても緊張していました(笑)。でも、そのときの収録の空気を覚えていたから、初めての芝居のときにはあまり緊張することはなかったんです。

——収録のときの演習監督の様子はいかがですか？

演習監督は意外にたいていブースの中にいらっしゃるんです！ フタと見るとキャストさんの顔に接していきうって(笑)。演技についてのディレクションを受ける時も、基本的にキャストは黙って、口に出さなくて、一対一で話してくださるんです。私は演習監督にミックという後の撮影についての相談をしていただいたことがありました。

——ミックを演じるうえで意識されていることはありますか？

実はあまり役作りをしていないんです。ミックは私の家のダンジョンと近いところがありまして、また演習監督が私の主役の叫びや歌の空想というニュアンスを求められているということもあるので、意識しつづけないようにしています。ただ、女になり過ぎていように気をつけています。ミックはタリムと違い「容姿を他人に見せながら感情的な素を隠す」ところも多いの

で、向背や表情の解いていく時も、そこは理解していないし無意識に女々しいところも出ています。彼女はヤバババした性格なうえに、ゾルムを叩きやめたり怒ったりもする。なので、大人の女性のセクシーさとかどんなときでも出るように考えて演じています。でも、それが女々しくったり、キャバキャバしちゃうと、タリムと比べるとおもしろくないんです。女になり過ぎた演技をしてしまうと、タリムに勝つていこうにも感じてしまう。だから、タリムを手のひらの上で転がすくらいの気持ちでいいかなと。(笑) なので、高い意味でイーブンなところになるのかもしれない。

——と言いつつも、タリムが演じているときなどは手帳を握っている感じがしていますよね。

そういう癖って面白いですし、振られていない「肩」を握るところでもありますから、だから、ブンブンきってます！(笑)

タリムとの掛け合いはノリノリになっちゃいます！

——演習監督さんが、ミックとの掛け合いはとてもしやすいとおっしゃってました

ミックは女優タリムさんといえませんが、向太の同僚でもあるんです(笑)。撮影中にも二人の掛け合いがあるんですけど、私は画面を見るときも会話をしながら意識することが多いので、タリムの台詞のあとに私の台詞、と聞き返し演じていたら、タリムに力をつけてしまって、バツと画面を確認したら、後よりも声に台詞が通り過ぎていて、書いてスローダウンにしたり……タリムとの掛け合いでは、結構そういうことがあるんですよ(笑)。

——これまで一番印象的だった台詞を教えてください。

バラクに言う「あたしの犬を殺害したのには許さなくていいって言うけど、それだ！」という台詞です！ ようやくミックが感情をむき出しにしてきたんです。それまではタリムの面をみながら台詞もあきらめていたけど、サポート役のミックは、やっぱり自分のことをパートナーとしても扱ったり、思ってもあげられるんだなって感じにうかがい入りの台詞ですね。

——最後に改めてミックの魅力をお聞かせください。

演習監督から「自分のことを世界で一番良い女だと思って、徹底的に全人類を罵っていい」と監督に言われていたんです。なので、ミックには顔に面がられたとしても容姿でも格好良い女でいいと思います！(2014年12月号にて収録)

PROFILE



冠井美智子(みちこ・みちこ) 6月24日生まれ、京都出身。アム「演習の個人」「高子バスケ」「ざんげっ」『ダンボール戦機WARS』、海外ドラマ「CSI:NY」シーズン11など、多岐分野で活躍

みなさんにはギャップを楽しんでもらいたいです

中敦子

ウィルミット・ゼナム

富野監督には以前より
人々として見てもらえたのかもしれない

—— 久しぶりに参加された富野(由伸)監督の作品はいかがでしたか？

私は『機動戦士ガンダム』の『ブレンパワード』以降の参画となりますが、富野監督はまったくお変わりありませんでした。監督は昔からパイタリチがなくて、人を驚かすような話しかきかれないエス・エス・エスの方です。ただ、以前は驚かすような作風を求めていることが多かったんですけど、最近では熱帯やかなピンクとか赤とかカラフルな作風をお目にのめられていますね(笑)。

—— ウィルミット・ゼナムというキャラクターを演じられたご感想をお聞かせください。

これまでに参加した富野監督の作品では、兵士という立場のキャラクターを演じていたことが多かったんですが、ウィルミットはキャピタルタワーの直府長官という、直府長官という立場のキャラクターです。これまでのように戦いの中にも身を置いているんですけど、毎晩という役割だったので、私自身を少しは大人として見ていただけるようになったかなと思います(笑)。もちろん若い役柄も演じていますが、このような役に出られたのはすごく光栄です。

—— 第7話、第8話では、ウィルミットの母親という側面が描かれているのではないかと感じます。富野監督とはどのようなお話をされたのでしょうか？

当時、富野監督からは「ウィルミットは強い人、部下もたくさんいて、みんながかわいいと思っているお兄ちゃん。でも、やっぱり息子に対する愛情は一人娘に対しては強い」と言われていました。それを自分の中でも反響して演じてきましたが、第7話で急に母親らしい側面が現れ、さらにペルを盗みかけるという状況を生かされたので「ここからが母親としてのウィルミットの姿やそこらなんだろうな」と思ったんです。

—— 第7話以降はどのようなことを意識されてウィルミットを演じられましたか？

『ガンダム』シリーズって、モデルスーツや戦闘シーンなど、みんなが格闘的だと感じる部分が多いからなんですけど、私のように少し年齢が上の人間を使っていたからには、格闘的じゃない部分以外での成長や行動があるんじゃないかと考えていました。例えば、お兄ちゃんでも格闘的じゃない人でも、格闘的じゃない格闘的な……とか、人間って一面だけじゃないので、格闘的じゃない格闘的じゃない、そういう部分が見えたらカッコよく見えるんじゃないかと考えて演じていました。それを富野監督や水村(純子)監督監督からも評価が良かったので、ちょっと親子に集った部分もあります(笑)。

—— 第7話で、自宅に入ったウィルミットが急に笑い出すシーンは驚きました。

私は結構、そのシーンを「笑が溢れたんだ」というように捉えていました。でも、監督からいづつかないのボタンをやってみてほしいと要望された。その中で「笑の瞬間を自分に見立てて、自分を知らずという笑いであってもいい」とおっしゃられたこともあって、イメージを固定してしまおうので、あまり笑い過ぎないほうがいいと思うんですけど、ウィルミットはペルを盗みかけるのにもできない自分の感情を、あの瞬間に表現しようとしているのかもしれないと考えたりしました。

—— そこから、だんだんとウィルミットの「母親」としての部分が出てきています。

グライダーのくだりとかです。『いつのまにか』と(笑)。戦争に近いに行くところとか考えていない、彼女の母としての精神を演じていました。声の演技は、動物のように自分の感情をいかに表現して、いかにできる感情表現がなくて、そこに人間性があると思っていました。だからやうにだけやらせていただけて幸せでした！

母は偉大な反面、
固かなものだということを実感したい

—— グライダーのシーンは一人正面でも見えますし、心の声もすべて出ていたかと思えます。

私は素直だから、子どもは思えないものだと感じられることが多いんですけど、その反面、子供のたのしみも何でもできる、すごく思えない部分もある。なので、昔から見たら素直なものだということも感じていた。かたや考えました。シナリオの作者は、一人暮らしをする子どものために自分から母親の役割を持って行こうとしたけど、お兄ちゃんにペルを盗みかけるような……という気持ちで、いつまでも子どもを助けるようなものは思えない。母親のありがたい心でいろいろ理解していました。そういう部分で、富野監督の上手いところ、面白い部分なんです。ウィルミットというキャラクターも、監督のみなさんにはギャップを楽しんでいた方がいいんです。すごく素直な母親役でも、ペルに対してはデレデレだったり、保護者のみなさんが、笑ったり哭いたり。そういう部分を感じてくれているのかなと感謝するのは本当に好きです(笑)。(2014年12月撮影にて収録)

PROFILE



中敦子 (たなか あつこ) 1月14日生まれ。俳優事務所、『ガンダム』シリーズ、『ジョー』のキャラクターなどのアニメへの参加をはじめ、ゲーム、映画の吹き替え、バラエティ番組のナレーションなど、幅広く活躍。

今こうして一緒に仕事ができるのは感慨深い

マクナイツは主役機だった？

高野(高野聖)監督との出会いは、ある距離感のお手紙いをするというところで呼ばれたのがきっかけでした。結局そのお仕事が実現することはなかったのですが、それから一年位経った頃「今度はガンダムであってガンダムでない作品を作りたいので手伝ってほしい」とオファーをいただいたんです。高野監督はもう二度と会えないだろうと思っていたほど上の存在の方でしたし、こんなに気軽に自仕事をまかせていただくことになるとは思いませんでした。

そんなわけで、メカの打ち合わせに顔を出すことになったのですが、企画をつっくっていく段階から呼んでいただいたため、自然にこういうデザインがほしいというオーダーもなかったんです。スタッフみんなでいろんな意見を話し合い、言ったことがそのまま反映されていく作業は刺激的でした。これまでの仕事では「こういう役割で来るもの」と具体的なオーダーを受けてデザインすることが多かったんです。それが4年経過後でしょうか。

この頃に主役機をイメージしたメカをいくつか描いたのですが、実はその中のひとつがマクナイツの原型になるものなんです。マクナイツを主役機として提出していたくらいなので、今は全然違った気分で作業していたことが分かりますよね(笑)。その頃に描いた原稿のG-セルフ案で、高野(聖一)さんが「コムタイプボース」にイメージイラストを渡したところで一旦作業が凍結していたんですが、波に呼ばれたときには安田(誠)さんが入られるという話を聞いたんです。安田さんを入れるからには「もう自分はタビだろうな」と思ったので、最後に何とんでもデザインをプッシュしようと思い、夏休みを挟まして全南方のメカを本作で30機ほど描きました。その中にはグリモアの原型や、これから意識に向かって展開するメカも多くあります。

「ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)」に参画されているほかのメカデザイナーの方はこれまでの実績があるもので以前デザイン

したあのメカのように「みないなオーダーにも対応できると思うんですが、僕にはそういうものがなかったのがポートフォリオがないとマズイな」と思ってたんですよね。

映像優先で決められた勢力分け

もともとデザインしたメカですが、これらは高野監督や安田さんに協力ごとに調整をうけさせていただきました。僕はグリモアをキャピタル・アーミィが運用するからm最の小さいモビルスーツのつもりでデザインしたんですが、安田さんから「海賊船にした方がよいんじゃない？」という指摘を受けただけなんです。でも、そうすると勢力ごとにメカがズレてしまうので、またそれぞれをつくり直していくという作業が続く。最終的に良い案にまとめることができました。高野監督は各機カメラのシャッフルを物語の最後までやっていただきましたが、僕には真似できないとても神がかったシャッフルでした。

僕は細かいところを気にしてしまうので、例えばジョンだったからモブアイで顔を基調としているような、まともで居たいと思うんです。でも、監督は映像に登場するメカの顔やインパクトの強さで決められているようなんです。それでも各機ごとに基調がしっかり見えるようになっていたので、さすがだなと思いました。まさかカットシーの夜に登場するのがエルブ・ブルーなのには驚きました(笑)。エルブ・ブルーはどこで使うと決めていたわけではなく好きでしたが、エルブシリーズには以降ボタになっていたマクナイツの要素を取り入れていたために、それが最終的にエルブ・ブルー・エルブ・ブルターマクナイツと整わせる土壌が君上が上っていたのでボツリしました。こういう面白さは禁ればこそこのことだし、この機が映像のインパクトとして良いグラデーションになってんだと思います。

モビルスーツのデザイン作業はもうほとんど終わりましたが、僕のデザインしたメカがこの物語で出てくる作品は今後もないんじゃないで

形部 平

メカニカルデザイン

「ガンダム Gのレコンギスタ」に登場する大部分のモビルスーツデザインを担当された形部さん。

高野監督が見出した才能が、いかにして本作のメカを形作っていったのか……

その苦勞を語っていただいた。

佐藤拓也 × 中原麻衣

マスク／ルイン・リー × バララ・ペオール

——ご自身が演じているキャラクターの印象をお聞かせください。
中原麻衣 (以下、中原) バララには特別な尊敬があるわけではないので、まず印象なんだろう？ というところから始まりましたね。脚本に参加したアブレコでは自分で考えたバララ像をイメージして臨んだのですが、富野(自監督)監督が「かわいいキャラクターだから」と書ってくれたり、ますます可愛でしてしまいました。かわいいってなんだろう？ って(笑)。監督のおっしゃる「かわいい」は一般的「かわいい」と少し違うみたいなので難しかったです。「あなたの今の最大のかわいいで！」と聞かれたので、聞えかね？ なんて聞きましたけど、そっちじゃありません(笑)。それとマスクとの相性は悪かったですね……(苦笑)？ かなって(笑)。

佐藤拓也 (以下、佐藤) ああ……(苦笑)。

中原 マスクはマニィという設定があるけど、バララには歴史を察めてるキャラクターだと教えていただいて、徐々に関係を構築していったという感じですね。

佐藤 なぜか、速くこの場に居ついて(笑)。

中原 でも今回、こういう場を設けていただいたので、マニィにはちょっとなじりがあります(笑)。

佐藤 マニィ、ごめん……。でもバララ和製漫画の四(第1回)でマスクが登場したとき、みんな名前を覚えているけど、マスクの精神的な面を占める存在なんですよね。マスクが人生をかけて戦うとする戦場は、バララという存在が「マスク」を助けたルイン・リーを推しよめ受け入れてくれたんじゃないかなとイメージしました。



部下でありながら年齢は上だと聞いて、ここぞというときに民を叩いてくれる人、立ち立ててくれる人なのかなと、マニィとはまた違うタイプの女性ですね。きっと、今まで遇っていてきた自分を切り離さないと戦いに打ちなかつたと思うんです。ずっとマニィが近くにいるとさえ思えたでしょうね。素直生だった頃のメインは、自分がテンタラとして奮闘されてくるこのコンプレックスを抱えつつも表に泣き、優等生という名の垣根に居るため、自分を抑圧しなけりゃいけないかと思うんです。それがマスクを助けることで解放されて、大人たれ、成長たれとして

前進をしよう、という態度を意に固めています。それを受けてくれているのがバララなのでしょう。

——お二人から見た富野監督の印象はいかがですか？

佐藤 今思い出すまでは除かれるんじゃないかと思ってました。……いや、まったくの想像でしたけど(笑)。実際に会った富野監督は全くパッションに溢れる人です。他論的な物よりもご自身が抱えらる感情や世間の情が溢れて、とても刺激を受けてる気がします。スタジオでは腹よりも尻尾が長いですが、お芝居については、監督自身の下地があらうつつも、いつも役者に向けてくれているのだなと感じています。

中原 富野監督があのしゃべっていることはとても正しいんですが、監督という人を理解しなければ、分からない言葉がたくさんあるので、意図的に理解しようとする価値があります。耳に聞いただけでも思い違ふんですけど、富野監督はやっぱり人を描いている人で、人間についてとてもお詳しいんですよ。

佐藤 作品世界の人間が生き生きとしているので、僕たちも彼らのように生き生きしていけないと思えてくるんです。そういう気持ちを持っておかないと、役にたかない。今までになかった感覚を引っ張りだしていただいているところはあります。

——お互いのキャラクターの印象はいかがですか？

佐藤 バララは最初、マスクを心配してくれるかわいい女の子って思うじゃないですか。でも第1回で「誰も聞いてくれない」って台詞から突然までの一瞬の前で、バララって本当は強い人だって思ってたんです。この人の前ではちゃんとやらないといけないにあらうかもしれない……。めちゃめちゃ自分をアロウしたり張り立ててくれるけど、べつたに強いことにはなだらうって思いましたね。それに、第1回で「マスクはあの位置にいないから」ってバララが冷たい目で書いているって結構いすよね(笑)。決してマスクに心許してあげてではなく、何からその動機があるんでしょって、彼女の気持や言葉は読みにくいんですけど、腹の中が読めない女性の魅力



があります。それだけできる」女性だってこともあるのですけれど、

中野 そんなマスタって、まさに「男の子」って感じですよとね、佐藤さんの言うとおり、マスタになるために必要なのはバララで、マニィだとダメ。でも結局、両方好きなんだっていうのは男の子なんだなって(笑)。

佐藤 ひゃたまたまない表情!

中野 男の子でそういうものでしょうし、単に性格が良い男の子じゃなくて人間らしくて良いなって思っていますよ(笑)。



佐藤 監督が「タリムとマスタはバカなんです」とおっしゃってたんですよ。結局、二人ともバカと決って、目先の目的や目標に集中できる幸せ者なんです。似たもの同士だから第12話の言い合いだって、意中では、お互いがバカだって笑って合点するんですよとね(笑)。

中野 でも、マスタは真面目ですよとね。

佐藤 真面目です。もっと表現よく言えば真実を達成できるはずなのに、その性格が邪魔をしてバララにも「フジ」って書かれてしまう。オーディションのときには思わなかったんですけど、練習が進むうちに、本人は一生懸命に練習してくるようなんですけど、まわりから見たら遅だらけ。完璧な人にしちゃいけない。その癖の甘さがあるからきっとマスタなんだろなって。

——最初は性格良いキャラクターで描かれていたんですね。

佐藤 「そのつもり」でした。でもマスタを避けての経緯で激怒したときに「みんなを性格悪いっていい!」って口走ってしまっ(笑)。結構に歯を咬んで、いよいよ夢の実現をと浮立ってしまったがためにタメの甘さが目立ってしまっただけでしょう(笑)。

中野 今回の彼は過去に描かれてるからずっと男の子ですけど、最終話に向かっている中でそれを乗り越えて格好良くなる気がある!

佐藤 ああ優しいなあ。きっとバララもそう言ってくれたから、マスタも回復は解できてたんでしょうね(笑)。

——そんなマスタですが、第22回ではマニィとの関係がハッキリして、少し浮かれたのではないのでしょうか?

佐藤 浮かれというか、心算はしたんでしょとね。マニィと再会したことで自分の中のマニィという存在が、急に大事に存在が気づいたのかなと思います。第22話の頃には気づいてたんでしょとね。マスタを避けてはいるけれど、それまでのボーイズではない。本音大のメインで扱う決意ができたんだろう。でもマニィが帰って来るときのバララの背中が、もう……(涙)。

中野 彼女は大人ですよ。たぶん、彼女の目的はマスタと一緒にいてラブライブすることじゃなくて、彼が思いを伝えたりしてほしいって思っ

るんじゃないかと。マニィとのやりとりを見て、彼が思ってたようになって思ったんだろなって……自分の気持ちも前向きなました(笑)。

——最後に、最終話に向けてのお祈りもはいりませんか?

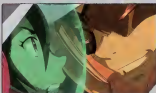
佐藤 マスタは生き返るのか? その一点です。マスタは悪魔を連れてくるのかということも大事ですが、真ん中からそこで後ありです。生きてるくらいは悪魔の中で生きられなくても、可能性は残りますしね。

中野 私はバララに生きていてほしいですし、マスタには悪魔を連れてほしいなって思っています。これまでずっと応援してきたわけなので、ようやく今日のアフレコ(第22回)で彼の正しい立ちも世間から詳しく聞いて、彼が活躍しなくてはならない!

監督監督には「間違いのないものを求めているから、彼が分からなくても大丈夫。前向きに生きてくれ」とおっしゃっていたんですが、結局、バララについて理解しきれないところがあって大変でした。それにバララが居てない世界ではアフレコに参加していないので、戻ってきたときに距離感することもあったんですけど、佐藤さんがすごくお優しいのでいつも助けていただいていたんです(笑)。分からないところは佐藤さんに聞いて自分の中で解ってきました。今日はマスタが勇気を出して人だたあらためて分かりましたし、見方が変わる数の中であってほしいので、マスタには頑張ってほしいなって思っています。

佐藤 なんて良い人なんだ! バララにも良い男性が見つかるといいですね!

中野 いや、彼女が甘々の恋愛ができなさそうなん(笑)。



PROFILE



佐藤 裕也(さとう ゆうや) 5月15日生まれ。東京都出身。
『ガンダムビルドファイターズ』『ガンダムビルドファイターズトライ』『ジョジョの奇妙な冒険』『無敵王』『夢野と魔犬』『カードファイター ヴァンガード』など多数のアニメに出演。吹き替え、ゲームなど幅広く活躍する。



中野 静流(なかの しずる) 2月23日生まれ。東京都出身。
『七人のナナ』『カレイドスター』『神曲奏言楽オーガニクス』『004444』『7777』『世界最上のクイズ』『月刊少女野崎くん』『メカクシティアクターズ』などに出演するほか、ラジオ、ゲームなどで活躍。

「ぜひやらせてください」とお願いしました

富野さんの教えは今後の フィルムに影響してくると思います

子どもの頃からガンダムのファンだったんですが、中学頃のとときにTVで放送していた「機動戦士ガンダム 第43話のシャア」を観て、富野(直樹)さんの作画は「ほかの作画と異なるもの、本が通う、人間を導こうという思想がある」とも感じて、そこからマニアックに富野さんの作品を追いかけていきましたね。高校の頃、同じ教室で通っていたのが実は太宰治で、彼の中では2人とも「通り一遍でない人間の表現」を解こうとしているという理解で、同じ系図の人だったんです。そのときの自分における目標とする表現者でした。

そんな富野さんの新作が動き始めていると聞いたのは一昨年(2013年)の10月頃でした。彼が監督を務めた「機動の巨人」で、『OVERMAN キングドメイン』(以下、キングドメイン)で演出に携わられていた横山(裕利)さんと吉田(健一)さんにお手伝いしていたら、お話を伺いました。「キングドメイン」が制作されていた頃はまだ一人前ではなかった時期だったので、富木にお客さんとして楽しひしかかったんですが「今ならひょっとしてお客に立てるかもしれない」と思ったんです。その頃、あるイベントでお世話になった富野(直樹)さんが「ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-シグ)に設定制作で入られると聞かされたので「ぜひやらせてください」とお願いしました。

ただ、WIT STUDIOでの仕事はたくさんありましたし、たとえ短期間でもひとりで飛び出してオンラインで仕事をすることは難しそうだったので「いっそWIT STUDIOに「G-シグ」で受け入れられないか」と相談したんです。そしたら、WIT STUDIOとしても「G-シグ」をやることが重要になるという判断をいただいたので実際に参加することに決まりました。

シナリオから絵コンテ、さらに

参加した頃は「さて、富野さんに一件荷を預かるか」ということばかりを考えてました。「僕が描いた絵コンテもひょっとしたら1コマを使われないかも」とも思っていました。でも、どんな言葉であれ、富野さんからい

ただいたものを吸収してすべて自分のものにしたかったんです。もし、富野さんに用意した絵コンテが全部修正されても、必ず勉強になるからぜひともおろそうと思っていました。

富野監督の演出さんは富野さんそうだと思いますが、絵コンテを描く上で大変だったのは、固有名称の意味や関係性、世界観を理解することでした。設定やシナリオ、絵コンテを理解しようと何度も読み返しましたね。絵コンテ打ち合わせの前は、星城創成以来のガリ勉状態でしたと(笑)。僕は国大のボットの軍事がけるのも初めてだったので、それこそ富野さんの作品を再読して、正確な設定をどうやって手紙に描きさせているかを自分なりに研究しました。そうやって見れば見るほど富野の意図で、戦士としての富野さんの手帳にあらためて感動を覚えましたね。

絵コンテ打ち合わせのとき、富野さんは「元気のいいフィルムを作る。子どもに観させるための楽しいアニメ」と作品のテーマをはっきりおっしゃったんです。富野さんのワークな作品も好きですが、今の監督がその方向性を指すのなら喜んでそうしようと思いました。第10話は色々準備がアレンジしたように見えたかもしれないが、シナリオは神の意図、その通りにやることしか考えてなかったです。監督になったところは富野さんが自分で変えられたところですよ。

例えば、第10話でクーシェを倒した後、ローセアがロケットを飛ばして、富木も富木もジャンプして捕まえるあたりは、富野さんが絵コンテで描かれたところ。シナリオや自分の絵コンテでもっと面白くしたものだったんですが、その頃のシーンで自分が高トラクタはもっと面白く描きたかったという描写をやったので「それならこうできる」と修正されたわけ。すぐ「富野的な意図になりましたし、アイディアにベレリでドヤッとすることくぐりも自分で実現したいシーンですよ。富野さんともども気に入っています」とおっしゃっていました。

お叱りはご褒美？

制作中で最も思い出したかったのは、カッティング作業のときでした。その日を覚えてますごく不慣れでしたが、自分の描いたフィルムは富野

荒木哲郎

第10話 絵コンテ・演出

富野さんのファン——という気持ちから「ガンダム Gのレコンギスタ」に真正面から挑んだ荒木哲郎。WIT STUDIOの精鋭と共に、いかにして「元気のG」をフィルムにしたのか？ その想い、監督との機嫌について(？)をやりとりを伺った。

監督の「考えるな」という言葉に救われた

福井裕佳梨

ライヤ・アクパール

最初は顔で考えすぎていました

——ライヤを始め顔に描かれた感情の豊かさを教えてください。

始め、マンディは子どもっぽく、アクパールは怪しく思っていました。すると監督(自他共)監督が実際にブースに入ってきて「ライヤは大人は大人の女性なので、そういう気持ちで演じてください」と言われたんです。とても励みを受け、お芝居の幅が一段に広がりました。思っていたよりも「弱々」でいいよって書いてくれたので、大きな自信をいただいたような気がしました。

ただ、大人の気持を持ってマンディ時代のネオプを演ずると、時折子どもになってしまったり、大人らしくなったりと気持ちも不安定で上手く演じることができなかったんです。申し訳なくて、監督がブースに入ってきて「その振り幅があるのがいいんです」とおっしゃってくださった。

——ライヤやマンディとして演じられた経験は本当に楽しいけどどこまでかと思えます。

私は役柄の理由を考えすぎちゃってなんです。アプルの娘、赤熱な娘に、監督は「何も考えなくてもいい」あの徹底ぶりはないから、そのまますぐで演じてくれ」と言っていたので、シンプルになれました。実際にパイロットだものというのを制して、あまり考えず、自然体で振ってやらせていただいているうちに徐々にライヤ・マンディになれたという感じです。

——マンディとしてのお芝居がシリーズ的では半分を占めています。

最初、あまり考えないで演技したけどチュチュミの存在に危機感を持たれていんです。ホッとしますし、ライヤも気になりますからね。なので、ライヤが記憶を失う前まではチュチュミとお芝居がないので、私個人としてはちょっと寂しかったんです。ですが、そのとき彼女が「チュチュミは誰か」をして、ようやくアクパールになれたんだなと納得することができました。今でも収録中、チュチュミでも大人になりきってないと言った監督の本村(山手子)さんから「チュチュミ時代に戻ってきたよ」と言われちゃうことはあるんですけどね(笑)。

これも私の勝手な想像なんですけど、ライヤがトリサンダに帰ったとき、アプリアさんのことをアプリアって考えていたんじゃないですか。

そのシーンにはすごく愛想があって、記憶を失ったライヤはアプリアのことを記憶の片隅で思い出してチュチュミって名付けたのかなって。こんな顔でいつも「これほもしかしたら、こうかしれぬわー」とかお芝居のことを考えちゃうんですけど、監督からは「何も考えないよ」って書かれているので、なるべく考えないようにしていました(笑)。

アクパールになったことで
ようやく大人の気持ちが出せた

——アクパールになることになってからはいいかげんでしたか?

トリサンダでは無条件パイロットだったので、いろいろ分かっている先輩パイロットだという気持ちで演じているところがありました。

私自身も、ライヤやアクパールになったときは、これまで習えなかった気持ちもようやく出て、速く不思議な娘になりました。

ただ、マンディを演じているとき、監督から「あなたの年寄りのままだと僕いから」と言われていたの、そのまますぐで演じていただいたんですけど、アクパールになる前、ときどき記憶が戻っていたときには「監督、神様を絶対にお返しな」なんて言われたことがあったんです(笑)。そのときは「絶対お返しせんよ」って実際に聞いていたんですけど、あとから考えるとアプリア……って(笑)。

——以前から「ガンダム」シリーズを見ていたそうですが、富野作品のキャラクターを演じては面白かったのかあったのでしょうか。

私がガンダム好きだったので、私も昔から監督の作品を多く観てきました。でも、今回はライヤとしてお芝居をするだけで気持ちがいっぱいだったので、特に前作は、ほかのことはあまり考えないようにしていました。収録中、周りのキャストさんの会話を聞いていて「ああ、私、小さい頃にこの顔し方をしていたことがある」と思ったことはありますね。「が、しかし」とも、この顔かするはなんだろ……って思ったら「そうか、監督の作品を観てたからだ!」って(笑)。そんな監督監督の会話を、私もいさせていただけるとしても不思議な気持ちで、速く事なんです。でもお芝居としては、監督の要望に応えられるか考えたり悔しい想いしたことあって、富野やブレックナーも楽しんでいますけど、そこを考えると、今でこそお芝居に楽しんでいるという気分があるので(笑)。監督の「考えるな」という言葉に救われたのだと思います。

本当にいろいろないふりをするんですが、特に数回の収録をライヤとのいふふりを持って最後まで演じていきたいです。

(2016年2月取材にて収録)

PROFILE



新井真由美(ふくい ゆかり) 1982年10月28日生まれ。神奈川県出身。タレントとしてデビュー後、『少女隊の夢』で声優としての活動を開始。『セvens ナナ』『トップをねらえ!』『天元突破グレンラガン』など多数の作品に出演。現在は女優、声優としての活動に出ている。

吉田健一さんとのディスカッションで進めたデザインワークス

僕は以前、吉田(健一)さんがキャラクターデザインで参加されていた「空想科学特捜班」(以下、S.T.R.I.K.E.)で、プロップや衣装デザインのお手伝いをしていただいていたのですが、その際、吉田さんから「友もまた一緒にやろうよ」と言っていたので、しばらく経ってから「高野(浩一郎)さんとTVアニメをつくることになったから手伝ってほしい。コヤメくんと一緒にやらないか?」とお誘いされたんです(笑)。それが2007年くらいだったかなと思うので、僕は「ガンダム Gのレコンギスタ」(以下、G-レコ)「全軍展開の戦艦から展開していることになりましたね。それこそビジュアルイメージの方向性も定まっていたので、キャラクターの方向性は吉田さんとディスカッションしながら進めていきました。

吉田さんとは近所のファミレスや、喫茶店などで個人的にお会いして打ち合わせすることが多かったですね。最初はペリとアイダが双子という設定でしたし、プロットも大きな変更が何度もあったので、2人で「高野さんは何を求めているんだろうね」とも模索しながらの作業でした。長期的に僕が打ち合わせでお手伝いしたのは、僕に吉田さんがアイダを思いつくためのスケッチやコンセプトを描くことですね。例えば「手帳を探してみよう」と思えば、そのキャラクターに合った思いつく限りの手帳を照り当ててみる、という感じです。

これらのスケッチの大部分は吉田さんに書いて、当然、制作さんも持っていたと思うし僕の手帳にはほとんど残っていません。ただ、残っていたとしても彼らにだけ残せられるような数箇所にはなっていないですね(笑)。

僕は高野の想像では、キャラクターの服装に関して高野さんからある程度コンセプトは「美少女という『ゴシックなスタイルのものを入れたい』という要素があったんです。デザイン上の要素を定めるにつれて、そういう要素を別化したため今は理解もありません(笑)。よく見るとノレドの様子、リボン、フリスルには思惑女っぽいイメージが透けていたりします。あとマツタの私服では、巨大な襟がイギリスにあるエドワードアンスタイルっぽいデザインになっていたらしいので、高野のイメージが僕に感じられるからかもしれません。

高野の作業作業が始まってからは、僕と吉田さんでそれぞれのキャラクターにどのような服を着せようかというルールを決めて、ひたすらアイデアを出していきまして、例えば「ペリは首を見せるか隠せるか?」とい

う一長短よく見ると部分だけでも全体の印象はガラッと変わってきてしまうんです。ペリの場合、タートルネックを着せたらと髪型と相まって肉感的な印象が生まれてしまうんですけど、顔面や少年が持つ憂鬱感を出すためにあえて首元をあけて、襟を立てたりしています。こうしたルールを持ちえておく、ほかの衣装を着てもペリのイメージを保つことができるんです。また、高野陣でペリたちがクラッシュ・チップの中で活動しているシーンでは、男性用と女性用の運動服を決めてみんなに着せてたとえば一斉に走りますが、高野さんと細くコンタクトを取り「これは全員同じにジャマズいだろう」という考えにいたりしました。高野さんが求めているのは各キャラクターの生き生きとした個性だらうから、顔面に衣装をつくるべきだろうと、それに高野さんは無言で同意はしてくれないけど、話を出した元氣さは感じたいと思うので同意に関してはかなり黙ってました。もう2人ともその場で設定案の上に話を重ねて最終分のワフを描きはじめたとき(笑)。これは一般で二十数人分の衣装を考えないといけないので、結構苦労しました。

そういう細かい要求が求められる作業は「エクレク」のときも似たような経験をしたという面白いですけど、今回はなおんキャラクター装束を衣装替えも多かったのが高野さんは本当に大変だったと思います。パイロットスーツのデザインに関しては、タランツァを提出した後、高野監督から全修正を受けたことがありました。最初のデザインは、やはりもうちょっと「機動戦士ガンダム」に近い、女性的なラインが伝わるように体にフィットしたものにしていたんです。でも高野さんが「やっぱりプロップの字面が強い」とおっしゃったので「機動戦士ガンダム」(以下、Z)のスポーツくらいですか?と訊いたらもっとプロップなものが強いと、高野さんと2人で「監督の中に何の男性があるんだから、それを考えながら書いていこう」ということになりました。

アイダを巨化したのは?

イメージがまとまらず高野さんと悩んで、結局消えてたのはアイダの髪型でした。当初は帽子という設定だったことから、ペリとアイダは男にも女にも見えるキャラクターでどちらにもヒロイン性みたいなも

コヤマシゲト

デザインワークス

デザインワークスとして吉田さんをサポートし、本作の個性豊かなキャラクターたちを生み出したコヤマシゲトさん。企画初期から関わりながらも面談としてあまり目にする機会がない理由、仕事観の変化など、率直に語っていた。

平野潤也 × たかはし智秋

ロックパイ・ゲティ × マッシュナー・ヒューム

—まず、それぞれのキャラクターへの第一印象を教えてくださいませんか。

平野潤也(以下、平野) 「ロックパイ」という名前が流れていたもので、最初の名義に驚いた印象があります。彼はさくばらんな性格だった、自給自足の心とつらつらと書きが感じられて、とても真っ直ぐなやつだと感じていました。話を聞いていてもその気持ちは変わらないので、自分に重ねられる部分が多かったです。

たかはし智秋(以下、たかはし) 「月の影の女」という設定が意味深で、今まではない面白さや、今までにない世界観を感じていました。私はこれまでシブヤな感じの役を演じていたけど、これに初めて肉体的な女性性を演じた経験がなかったので、初めて役を演じたときに「え? このキャラクターですか?」と正直の方に驚いたのを覚えています。アフレコでも「(声)の肉感的な声でお願いします」と、ある程度意識していた通りの指示をいただきました。ただ、見た目でだけではどんな女性か分からないだったので、最初は戸惑っていました。ですが、今は私の新しい側面を演じてくれたキャラクターだと感じています。

—オーディションや、アフレコのときの様子はいかがでしたか?

たかはし オーディションでは、まっぴい感じの時のキャラクターと、お姉さんのような大人の感じが受けさせていた感じで、「どっちの役がやりやすいですか?」と聞かれましたが、やっぱりマッシュナー役になっていました(笑)。

平野 僕はオーディションを2回受けました。オーディションにはタリム役で参加していたのですが、2回目のオーディションでは、3回ほどある最終の1枚目が残らないうちに富野(監督)監督がアスに入ってから、「もっと声を出せばタリムは天才なんだから、天才になりなさい」と言われても……でも、それが上手くできなくて、「すみません……」という気持ちで、落ち込むようにして出て行ったのを覚えています。

たかはし オーディションの日に富野監督がいらっしゃなくて、監督へのビデオメッセージを撮影したのですが「セクシーな声のたかはしは彼で……、富野監督にお会いできることを楽しみにしています」と、セクシーボイスでメモしてました(笑)。おもしろく、その様子がおかしかったから監督も一層私を見てみたかったんじゃないかな(笑)。そして、イメージで私に似てないツバメがいうのだと知ったから、マッシュナー役を決めたのかもしれない(笑)。

平野 じゃあ、ロックパイというキャラクターが出てきたのって、智秋さんのおかひなのかな(笑)。ツバメはいいキャラクターって聞いたらって考えて……附てきたのが解だった、と。

たかはし それを知っているのは富野監督のみでしょ。あ、なぜかアフレコ現場ではずっと平野ちゃんと隣に座らされてたんですよ。

—誰がそう仕向けたんですか?

たかはし もうとわりの富野監督が、お話をしないで座らうとしても、ほかの人に「(誰、笑わります?)」って言われて話の端に座らされて……(笑)。気づけば富野監督がアスみたいになっていて、「何だろう、この状況は?」って私たちはボーンとしていたのですが、ほかのキャストの皆さんは楽しんでいたみたいですよ(笑)。

平野 とくに、マスタ役の佐藤(拓也)さんが率先してやってきましたね。「ロックパイ、何でそこにいるの?」って。

たかはし 最終的には、基たしと隣同士にいないと富野監督も怒るようになってました(笑)。

—そんなお二人のお互いの印象はいかがですか?

平野 格好役として顔合っていたときには、所々とがツッコーンと聞いている状態をずっと聞いて「ロックパイ、よろしくね」って言われたんですけど……パイはいいよって(笑)。

たかはし アフレコが初めてだったので聞いていたのも、緊張でガナガナにならないようにするにはどうすればいいんだろうって考えたんですけど……(笑)。

平野 逆に怖かったですよ! この人は本当に声優なんだろうって聞いてましたもん(笑)。

たかはし 今更にはと逆効果でした(笑)。

平野 でも、そのときに待って待ってくたさったおかげで緊張もほぐれて、その後は落ち着いてもらうことも多かったですよ。

たかはし 彼はまた面白く、キャラクターとしてそうを想像性があるんですけど、一本道で怒った顔の面白い面もあって、とても好きで好きでしました。収録でも「これで合ってるんですよ」と面白がるそうなんですけど、笑って聞いてるんです(笑)。

平野 へー、聞かされてないでですか(笑)。

たかはし でも、それが何かなんですよ! ダメだしそれでも悶々たりしないで、自分ができないことを聞かうと努力する精神の持ち主で、右(マター)くんもそうだしけど、「[ダンダム G]のレコンギスタ(以下、右レコ)」のキャストは知らない子がめちゃくちゃ(笑)。

—お二人の雰囲気、そのときマッシュナーとロックパイに反映されている気がします。

たかはし そうですか(笑)。「レコ」にはチャラチャラした面がないんですよ。周囲の状況にふさわしい考え方のキャラクターな気がします。だからよく「自分の演技をするな」と言われているんです。生きるとは必死で、死ぬに近づけることを考えられないと面白くない世界なんだからと、それが「[ダンダム G]の世界観なんだって感じます。

平野 だからロックパイも思ったことしか言わない、まっぴいでいいんで

す。だから、僕もキャラクターの役作りというのに対して、向の意いもなく入ってしまいました。マッシュナーへの想いも台詞の中にもありましたからね。たかはし 監督もロケットパイというキャラクターを、マッシュナーとして女性性にかかわられる風に描きたくなったようでしたから、早野くんの高橋的なところとマッシュナーにしたいと思います。

早野 でも僕、ちゃんとボースの役割を果たしてましたよね？

たかはし 解像度高いんじゃないかとね(笑)。あと、道行師は人間観察が一瞬見るとそこだったと思います。マッシュナーはロケットパイに話なんだから話しました。イケメンで若い僕が男なのにロケットパイは男の気持には冷たくて、そこがまた面白いんですよね。

早野 マッシュナーは人間味もあつたよね。(道行師では)ボースが愛されているのに、ロケットパイのために戦つたりをせましたし。

たかはし そはタノヲス監督とのやりとりも忘れちゃいけないね、青山(剛)さんは、ほかの作品でもよくご一緒させていただいてますけど、青山さんの時とかキャラクターのつくり方が面白くて、ただ横にいるだけではなくて、マッシュナーが使いこなせるくらいに……と、男の人たちはお世話いけど、監督のようなキャラクターがいろいろから引き出つたんですよ。下手な話をシーンもありましたし(笑)。あと不器用だったのは、第23話でマッシュナーとタノヲスとサマランドの職員が隠れてるところに出てくるマッシュナーの顔面！



早野 絶対にアハ、笑顔を意識してますよね(笑)

たかはし 今思うと「そこでオーディションでのビデオメッセージが通ってきたのか、良い！」と勝手に思っています。私のセクシーが顔に立って良かったんです(笑)。

——ほかにも何本収録中のエピソードはありますか？

早野 僕が一番最初の収録(第3話)は、僕だけ練習録りだったんですよ。その収録には、僕を引っ張られて叫んでるシーンがあったんですけど、どうしても喉を引っ張られているという風情がでなかったんです。そこで監督風の木村(広孝子)さんから「実際に引っ張ってもらったろう？」と言われて、なめて、別の監督の収録でスタジオに来ていた石神くんも撮影(広木)さんに、おそろおそろお願いしたんですけど、快く引っ張ってくださって(笑)。だからそのシーン、お二人がいたからうまくできました。そのときはアフレコ現場ではなく、後で戻って来ような気分でしたね。

——たかはしさんはいかがですか？

たかはし ロケットパイが第23話で命を落とすと、マッシュナーが何かを悟ってショックを受けたんですが、私は彼女にミュージアムのものがあると思ったんです。でも、結局マッシュナーはミュージアムじゃない、

それは警察的なものってことで収まったんですけど(笑)。そのシーンのアフレコでは絶対に彼女が涙をいっぱい流してたこともあって、現場で演技していたんですが可憐う、涙は出てきません。自分とそれに気づいてないまま監督を苦しめている感じに感じてました。彼女はあるとでひとなりになったときに泣くんだけれって、そういう「女と軍人の愛」を表現したかったんじゃないかなって思っています。

早野 ロケットパイが「マッシュナー」って言い出して命を落としましたけど、この命の演技はどう表現しようか悩むに行くまでずっと悩んでいたんですけど、意味合いでは「マッシュナー」の下に「隠れて」って書いてあったんです。そこに俳優が引かれていたんですが、そういう意味を込めて自分も叫んだら意味が通ってくるような気がしました。それにマッシュナーが命を落とすのなら、その思いが通ってくるんじゃないかなって。

たかはし ただ叫ぶんじゃないかって、何かを言いかけて使えぬという感じがしたんですよ。だからロケットパイの死を信じて待つていきやすくなっただろうし……。

早野 そういう風に思っていたけれど、やっぱりありますよ。

たかはし マッシュナーは最後「一途だね」と言っていてくれるんですが、マッシュナーの目が閉り落ちたようになっている、閉るまで閉んでいるんです。まわりの人はそれに意見を求めるも構いような雰囲気。それで最後、ロケットパイと同じように離れて死んだときに「一途だね」って、私はマッシュナーが少しおかしな感じになったように感じようとしたんですが、「死な」とした様子でおかしい」と言われたんですよ。そのほうが嬉しいし、ゾッとしますよね。だから、死ぬときの演技はなんでもかきそうで、オーガズムでずっとという演技をされました(笑)。

——では最後に、それぞれの役を演じきってのご感想をお願いします。

早野 演技、声優をやらせていただくことはなかったけど、違う条件に來たことで、最初はみなさんの言葉をちょうあんじじゃないかって思うところもありました。でも、これは聞き取りなんです、マッシュナーへの思いやそのときの感情を全力で台詞に乗せて演じた結果、ロケットパイというキャラクターが観客に認知してもらえようになつてありがたかったです。木村さんにも「早野くんは、これからこの演じ方でいきなり」と言っていただけでしたし、自分の持っているものを全力でぶつけて、そう思っていただけのものは本当に嬉しかったです。

たかはし 監督監督の作品に参加できたことは本当に嬉しかったです。監督からい、確信の胸を揺るがせる言葉をくれたのは声優界に居ます。また、おふくみで監督監督とおしほりの演技が……をしたいです(笑)。(2015年3月放送まで収録)

PROFILE



早野 義典 (Dのヒーロー) 1987年11月23日生まれ、東京都出身。市川南シニアハイスクールで活躍。アフレコ現場への参加は「男の子のヒーロー」に出演がきっかけとなつた。



たかはし 智恵 (たかはし、あさひ) 6月8日生まれ、神奈川県出身。「キッターマン」「T・B・K IDOLM@STER」「宇宙戦艦ヤマト2199」「TELEFARMAS」「真・キッターマン」などで声優として活躍するのみならず、ドラマやTVCM/CM/CM/CMへの出演など、タレントとしても幅広く活躍している。

今回のようなデザインワークは富野さんの作品でしかできない

雨の中の打ち合わせ

「ガンダム Gのレコンギスタ(以下、G-レコ)」というタイトルになるかなり前ですが、原型となる企画から参加しました。「OVERMAN キングダイナー」の作業者の頃、スタジオ近くにあるコンビニで買い物をうにサンライズ本社目の前で富野(山根)監督とすれ違いました。「モビルスーツの母親や娘を扱いたいのをデザインしておいてほしい」とお願いされたんです。そのときにモビルスーツがどのくらい扱われるんだとか、細かい設定も教えていただきました。雨の中で傘を突き合わせました(笑)。

結局は「ターン・リースペース」というタイトルだったと記憶しています。監督の草案にすでに「新ガンダム」を記載するものがありましたが、僕は「マガンダム」の続きか前日譚のようなものだと感じていました。だから僕もラン・モードさんの世界観を参照してデザインをしていった方がよいのかなと考えていました。ちなみにです「マガンダム」のデザインは大好きです(笑)。

最終に異議が出たままになっていったのはクレンセント・ショップでした。三日月の形にしてほしいというオーダーがあったかも知れませんが、最終に描いたものがほぼそのまま決定額となりました。監督には気に入っていたんですが、作中でやるには描きづらい形をしているので代替案も出したんです。富野さんも悩んでいたようでしたが、最終的には最初に提出した案のファムルが若干シンプルになる形で決定額になりました。2案のどちらにするかを決めたのはここ、2年のことなんです。

僕らの監督さんとお仕事をするとき、出したラフを叩き直して直しながら完成させていくことが多いんですけど、富野さんの場合は最初のインパクト、ひらめきが機になっているようで、一度決められた大きな変更はないんです。

宇宙船のデザインコンセプトは地球艦艇に海上航行可能な形で機体を含め、宇宙船に改造可能な形をしています。メガファウナ社前北門時代の「モーター」と呼ばれる豪華艦、サウマンラは「外艦艇」をモチーフにしています。

モビルスーツのコンセプト

「G-レコ」企画初期は、モビルスーツではなく「マシン・ヒーロー」と呼んでいて、自分もラフを出していました。そのときのものが、後に「ガンダム」のモビルスーツになっていきました。サ・ナス、ボリ・ジャットは地球側のマシン・ヒーローのコンセプト画として出したものでした。

また最終にロボットを削いでと書かれたとき、「宇宙での生存性を確保させるような要素を削いでほしい」という監督オーダーがあったんです。水の圧とか空気圧とかも民間宇宙船に必要として廃された監督の発想でもあるのでしよう。ボリ・ジャットはコックピットブロックを丸く削いでいましたね。丸というのには慣れ(笑)って、メカを削くときのポイントになっているんですね。それに機体は耐久性があり、頑丈です。昔、僕が参加した「カリボー・パイプ」という作品でも、「モノポッド」という機体のコックピットのデザインをしたことがありましたが、丸いコックピットをコア・ファイターの機体に使うスケッチも提出しました。

富野監督から「山根もガンダムを描いてみて」とお願いをいただいたんです。僕は「機動戦士ガンダム/第08集(小隊)」でガンダムをデザインしましたが、それは大河原(清良)さんの機体設計ガンダムを機体的に改造したものでした。でも、今回は一からのデザインとなるので富野さんに「ガンダムのデザインの原点って何ですか?」とあらためて聞いてみたんです。昔ではパイロットスーツがモチーフと言われていますが、富野さんは「機をモチーフにしたデザインでもあり、流線にもモチーフがあるんだ」と、それは今でも自分が考えていたものと全く違う要素を物でした(笑)。つまり、今回の企画では自分よりむしろヒーロー性を強調してほしいということだったんだと思うんです。マントやベルトを付けてもいいと言われたので、そういう部分も強調したのも嫌いでないました。でも、うまくまとめることができず、そうこうしているうちに監督さんや富野(清良)さんが企画に加わってきました。富野さんが臨み入るようなモビルスーツを描けなかったという反省はあるんですけど、流線の方が伝わって(良かったことで)後の形で再びのっけました(笑)。

山根公利

メカニカルデザイン

企画当初頃から関わっていたという山根さんに、そのきっかけから「ガンダム Gのレコンギスタ」のメカニカルデザインについて、そしてガンダムの秘密を語っていただいた。

格好良いと言うよりシンプルな人

中井和哉

キア・ムベッキ

— オファーがあったときの第一印象をお聞かせください。

お話をいただいたのが偶然のことでしたので、正直できるかどうか不安だったんです。監督からの整頓でし、監督(高橋)監督の作品に初めて参加させていただくので、大変なんだろなという印象もしていましたね。

— 富野監督にはどのようなイメージを?

高橋君と言うか、僕らが「こうなんだろな?」と先読みすることが難しい方なんだろうと、事前の準備や心づもりをどうしたらいいのかわからなかったもので、自分を卑下なく、売られたことを素直に謝罪していると思っていました。それに自分から読み取れることも監督がありましたが、どんな風にも対応できるように張り詰めたものをつくらずに収録に臨みましたね。

— キアの印象はいかがでしたか?

彼自身の持つ力が凄かったもので、彼は強さと思いを込んでいる人なんだろうと思っていました。ですが、富野監督は「3秒のみの登場ですけど、主人公の心に響かす役を演じて(存在になります)」とおっしゃったんです。それで強いに強い人ではないということを確認しました。単純かに死んでもやりがないので、あとはインスピレーションで演じていましたね。キアは「強さを奪う」とる言葉では書かれていますが、最初から強さがあるように描く必要ないよう調整しました。

— 僕がキアは最初の印象とは違う、新しい信念を持ったキャラクターでした。

彼は体育会系な筋ではなく、ちゃんと想いの面を演ずる人なんです。部下に対して「僕についてこい!」って言うタイプじゃなくて、通りに的確に指示できる人だから上にいる、そんなイメージでした。

『ガンダム G のレコンギスタ』の
世界で一番格好良いキャラクター

— 印象的な台詞はありましたか?

富野監督の作品には、愛情を言い回しの仕回があるんじゃないですか。今回の作品でも、僕が演じていた重野作品のムードが感じられたんです。本来ならもっとと悩んでしまいたいような台詞でも、「富野監督の台詞だから成立してははずだ」って思えたのは面白い体験でした。僕が台詞を覚えて演じていればちゃんと作品の中で生きた言葉になるはずだという確信が持てましたし、それが大変でした。

— 人が死ぬことが少なかった事件の中で、責任を取って死ぬことを選んだキアの姿は印象的でした。

もし、他人がやってしまったことに對してあのような行動を促したのであれば格好良いかもしれないんですが、彼は自分が犯したことに責任を取っている中で、悪徳や英雄っぽさを奪わず、罪を減す大人という印象を受けました。だから格好良いというよりシンプルなんです。他がったものをまとめるような人、彼は魅力的な男ですけど、彼は結局が究にあるイメージなんです。

— 富野監督は、キアがあの世界で一番格好良いキャラクターだから中井さんに演じていただいたようです。

本当ですか? それは身に染みる言葉です。

— 最初はそうなる人間関係も意外なオチでした。

彼の強い人がちょっと強けたときにやきやきな表現ですよ(笑)。あーいうこともあったから、短い台本の中でも散っている方々の印象がかなり変わっていったんだと思います。

— 最終話ではタン・スーンとの子供であるキア・ムベッキ・Jr.の存在が語られていますが、そうしたことは聞いていたんでしょうか?

それは知りませんでした。ただ、タン・スーンはそういう母なのかもしれないとは聞いていました。実際にキア・ムベッキ・Jr.のことを聞かれたのは、キアがいなくなった後でした。

— では、最後にこれまで演じられた感想をお聞かせください。

同じ年としては不安なことが多かったですが、僕はおおした富野監督から書かれた言葉と、僕の中にある富野作品の強烈な記憶が支えになっていました。読める方々に僕から「こうだ!」って強く言えることにはありがたいんですが、自分な見方や理解みができるキャラクターになったと思います。キアとしては、がっもつ(う)こんで演じなかったのが良い方向になってくれました。最終的には、皆さんの想像を膨らませていただければありがたいですね。パーテリダックスみたいな想像をこっそりどこかで演じてるキアとかを考えると面白いですし(笑)。また前に触れたキアのことを思い出していただけたらと思っています。

(2015年3月号撮影に役終)

PROFILE



中井和哉 (なかい かずや) 1月25日生まれ、兵庫県出身。
『機動戦艦ガンダムX』(COME PRODUCE)『機動戦艦ガンダムX』(COME PRODUCE)『機動戦艦ガンダムX』(COME PRODUCE)など多くの活躍のほか、ゲーム、CD、パチスロ機種のキャラクターにも多く出演。

複数のキャラクターを任せていただけたと思ってませんでした

訪部順一

ジュガン・メインストロン / メガファウナ副長
ローゼンタール・コバシ / メディー・スズン
クラーク・シュトリヒ

——今回、複数の役を演じられています。

名前がある役で役……まあこんなに複数のキャラクターを任せていただけるなんて思っていなかったのが現実です。そもそもジュガン役で参加させていたのですが、最終にメガファウナの副長役も任せていただきました。然るに役につけてジュガン役でなくなっちゃったので、最終役の人という印象が強いかもしれません。それはそれでありがたいことではあるのですが、本役はやっぱりジュガンです(笑)。

——ジュガンについて印象はいいかでしたか？

口が悪いのですよ。ウェルミットに対して「ババア」って書きますから、会場の女性ファンの方ですが、笑が経るというか、個人的にはやはり笑ますを添えています。

——ストリートな服装が多いですね。

立回りのように少しスマートな感じの衣装ですか？と思ったのですが、違っていますね。服装のコンセプトは別のイメージです。

——印象はそれと比べて暖かい感じですか？

実は僕、おしゃべりな人なんです。あのあえてもじっとナカンスティックな表情を演じている状態で、大層のムツムツですから、声を太めにしたいところなんです。でも、ジュガンのキャラクターを演じているという点でも、そもそもは声の声色を出さなければならぬ。僕の演じるジュガンは、暖かい感じでした。

——ジュガンはメディーですね。

彼も同様に同じようにした衣装をしていますし、年齢もそこまで大きく差はないという感じではなく、年齢の差が若干あります。あまりトッキーニにしてしまおうかというところになってしまっていたので、よりあえてドレスアップに見えるものではなく、対照的な印象からそれとなくやってみた次第です。印象が多くなったのでおもしろかったです(笑)。その場で服装とメディーが一瞬にあっていないシーンはないかと聞かれます。

——クラークンについては？

原作的には確かに入念な準備はありましたが、年齢の若い人ということとそれなりに、それにしても、名前が自分から入りました(笑)。

——ローゼンタールは？

おふくは白粉で見た目がインパクト大のキャラクターです。もっと面白くしようと見かけたかな？と今ならなるが思っています。

——それと一歩進んだキャラクターですね。

そうですね。こってり味です(笑)。本作ではモビルスーツに乗る役を演じられるようになっていたので、初期段階でまさかの乗機(？)にまで格上げされた印象があります。演じました。『ズビディー』は、そのキャラクターな名前と格闘シーンをメインに入っています。ただ、水中作業用という持ち味を表現するシーンがなかったのがちょっと残念でした。

富野作品らしい独特の台詞回し

——作品そのものの印象は1作でいかがですか？

富野(監督)監督の裏から見た富野は独特で、変な感じというか……個人

的な印象としては、監督家のような雰囲気を感じることが多い気がしています。無言だったとしてもノードを感じるような雰囲気を感じていたりするところなどからその印象を覚えます。子供の頃から富野監督の作品に触れて、いふふふガンダム世代として育ってきた自分としては、「そうそうコレです。この感じですよ」とテンションが上がります。

——どのキャラクターが演じていて楽しかったですか？

どのキャラクターが一番ということはありませんが、人となりや一歩引下げられたのはやはりジュガンだと思います。一番役者としての、もちろん、得た経験によります。最終的にジュガンは乗機されましたが、実はしんどく感じられていました(笑)。

——乗機役は本気でリゼントのキャラクターを演じられることになりましたね。

乗機の本演でリゼントのキャラクターを演じていたというわけではありましたが、ローゼンタールは別に乗機キャストというわけではありません(笑)。

——原稿にはほとんど登場されていたと思いますが、アフレコ現場の雰囲気はいい感じでしたか？

とにかくキャストの人数が多い現場だったので、度々場所を確保するのが大変でした。むしろ店のスタッフが多かったのですが、それぞれに現場に入ると現場が忙しなくて、早くに帰る方が多かったですね。アフレコ現場に富野監督が「こんなに多人数ってすいません」と、よく聞かれました(笑)。

——監督監督から、お芝居について要望はありましたか？

富野監督や富野監督のスタッフ(スタッフ)さんからは、事前に細かい指示はありませんでした。「とりあえずイメージしてきただけで演じてみて下さい。何か要望があったら聞きます」という感じで、聞いて貰うから、「演技が面白いところで聞いている場合は聞かせてください」といいます。

——最後に、シリーズを通してのご感想をお願いします。

『機動戦士ガンダム』をはじめ、『機動戦士ガンダム』など自分のキャラクター作品を数々演じられてきた富野監督の作品に携われることができて良かったです。『ガンダム』のコンセプトは、ディズニーに似たような感じだと思います。演じていくところがなくなくあるもの、ぜひ全体的な雰囲気になっていくと思います。その前に見た意見があると思います。(2015年3月撮影中に収録)

PROFILE



富野監督(すなわち、じゅんいち) 3月22日生まれ、東京都出身、俳優、タレント、ラジオDJなどの活動を経て「ナイス王子様」で声優としても活動を始め、機動戦士ガンダム SEED DESTINY「王子様バスター」(宇宙戦艦ヤマト2199「スペースガンダム」)などに出演。

富野作品に携われたのは作曲家冥利に尽きること

作曲家としての夢のひとつ

僕は小さい頃から夢で、作曲家として3つ、夢が大きい作品がありました。ひとつはキラキラとしたフジテレビの月9ドラマ、2つ目は誰もが知っているNHKの大岡政談、そしてもうひとつが「ガンダム」の音楽をつくることで、僕が夢舞台に入るときには世間に宣言したことなんです。月9は作曲家デビューしてからすぐに実現することができたんですが、残りの2つの夢はなかなか叶わずにいました。でも昨年、その2作品ともお話をいただけて「やばい、夢を叶い果たした！」と思いましたね(笑)。「ガンダム」と言っても富野(直樹)さんの「ガンダム」の音楽を手がけられることなんてそうそうないと思います。作曲家という職業に就いたからには断るが夢舞台の仕事です。もちろん、僕も断らなかつたですし、本当に作曲家冥利に尽きることだと思っています。

即では、富野さんが僕の曲を聴いて、声をかけてくださったようだと聞いていたんですが、ただ、僕の中では富野さんという存在が大き過ぎて、置くプレッシャーを感じていました。それに、随分前「仕事をしたら一旦は絶対忘れる」と聞いていたので(笑)。でも、実際に会った富野さんは、年下の僕にも「これ、どう思う?」と聞いてくださったり「ガンダムだからってあまり力を入れろ、いつもの気持ちでやれば良いから」と気遣ってくださる気さくな方でした。それでも結構前に力が入っちゃったんですけど、一緒に食事したり、仲良くさせていただく中で富野さんの気遣い、熱心さを感じましたし、そういうことから断るが出なかった(ことはあるんだと思います)。このような信頼は僕の中で宝物になりましたね。所感もハズしてもいいましたし(笑)。

僕は「ガンダム」はすべてのシリーズを観賞しているわけではありませんが、「機動戦士ガンダム」は再放送で観ていて、印象的なシーンが脳裏に焼き付く(ほど)毎週末にしています。今期、「ガンダム」のレコンギスタ(以下、G-レコ)のオープニングとエンディングの曲を書かせてもらって分かったのは、あの頃の悲劇的な場面は子供にも響くように書かれたものだったんだということです。そして、それが富野さんのこだわりの曲なんだと、富野さんは、いつもめちゃくちゃ面白い作品をつくも

れて「子供に観てたい」とおっしゃるじゃないですか。でも、やはり富野さんのメッセージは子供だった僕の心に届かれていますよね。それが、僕が大人になって「ガンダム」の音楽をやりたいと思える一因になっているんだと思います。

徹底した取材で掴む

「G-レコ」の作曲をするにあたっては、いただいた脚本や資料だけではなく意味が分からなかったもので、そのひとつひとつを取材のように富野さんに徹底的に質問していきまいた。いきなり「タンバ・バルシータ」という名称を見て何が分からないですね。「どんなキャラクターなの?」「どんな物語になっていくんですか?」と積極的に質問していきまいた。「キー・ヴァルト」や「オペラ」といった様々なキーワードが飛び出しましたが、こういった言葉を正しく捉えようとして、さらに曲の理解を深めていくことが大事なんだと気付かされました。

当初は「G-レコ」のラストをどう締めくくするか富野さん自身決まっていたようで、僕に音楽のアドバイスを「メロウ・歌」を出すのはお断りされたんだと思います。あと、元気でより手帳り華やかな音楽が良いというお願ひもありました。即ちは制作を全体的にオーケストラや管弦で書けるかな? と思ってはいたんですけど、監督は「ジャズ」の曲はジャズっぽく「もっ」と固めで良いよ」などと要望を求められたんです。僕自身は、もちろんフルオーケストラが入るもののはこだわってはいませんが、実は第3話で使われた「ハイ・アンス・スキャット」の編成が一層厚くなっていきます。僕自身も音楽の達人の方にもご協力いただいて、ほんとに生演奏で観ました。シンセでもできない(はない)んですが、今回は使えないようにこだわっています。また、オーケストラ調の楽曲で組んだ70曲ほどの1回目の録音に加え、2回目の録音では更に富んだ楽曲を中心に完成しました。僕はどの仕事でもいつも自由にチャレンジャーなつもりでやっていますが、この2回目の録音でいつも自分の意を押し回せたと感じました。ですから、この完成品された「G-レコ」のサウンドももちろん僕の方ができるものになったと思っています。

富野祐悟

音楽

音楽によって「ガンダム Gのレコンギスタ」の世界に更なる魅力を加味させた富野氏。富野監督との交流が創作にどのような影響を与えたのか、また、かねてからの夢だったという「ガンダム」の音楽に携わった富野氏の思いを伺った。

井荻 麟の詩の衝撃

今週、作詞家・村松 麟として宮野さんが登場した『Gの閃光』の絵に曲を付けてくださった井荻さんが、運よくやりやすかったです。岡というか、時に音楽が付いているような感じがしたんです。だから実は『Gの閃光』は10分ほどでできた曲なんです。最初のBGMを聴いたら元の曲が流れた……そんな感じですね。メロディを聞いてくれる、良い詩との相性ってこういうことなんだなって。ただ、1番、2番、3番の歌詞で文字数が違っていたので、1番の歌詞に合わせて文字数を調整していただきました。『Gの閃光』を取ってこれにハセガワダイスケくんは僕と昔からの付き合いで、よくコースなどを参加してもらうことが多かったんです。今回ももともとは参加を断っていたのですが、遠くから僕の歌が採用されたんですよ。驚きましたが、曲を聴いてみれば僕で良かったと思うんです。こうして大々的に出るのは僕にとって初めてのことですが、色が付いていない、真正の『Gの閃光』という曲になっていたのも、良い仕事をしてくれたなって思っています。

また、『ハイブラスティックカード』もすぐにつくることができた曲です。打ち合わせで宮野さんが「トイン」が付いているのが面白いんだ、僕はトインが近いから」っておっしゃっていたのを覚えてます(笑)。今よりも数年前の音楽の知識で、その世界で描かれている曲ってどんなものだろうと考えた結果、今のJ-POPではないでしょうし、懐かしい人たちが聴いたときに面白かったり、違和感があるべきものがあの時代のヒット曲なんだと思うと、宮野さんの中にもこれだけがあるように感じられた曲なので、気合を入れてつくりました。でも、作品の中で流れた時間は短かくて、宮野さんに「野野くん、ごめん」って涙が落ちました。

思わぬ使い方もテレビ作品の醍醐味

『G-レコ』って作品そのものは、内容が難しくても何だかおもしろいんですよ。若いのが新鮮感があったり、キャラクターの個性が面白かったり、可笑しかったり、そういう評価がちゃんとあって、その中で宮野さんが描いたところが際立っているんだと思うんです。この作品のすべてを、今は理解できるわけではないんですけど、その入口に立つ完全の準備が整っている感じがします。こうした体験はほかの作品ではしたことがないですし、普通作品がわかりあかなかったらチャンネルを変えたくないっちゃうと思うんです。でも、『G-レコ』のように、グラフィックで楽しめ最後まで観るキャラのはやっぱ宮野さんのマジックなんでしょうね。楽曲では「こういうイメージじゃない」と言われた曲もありましたが、結果的にはそういう曲も作画的なシーンで使われていただけました。例えば、第23話のラストにマストとマニィが両手を繋ぐ場面をシーンとかわすんです。あと、戦闘シーンでは一時的に差し替える音楽がかなりありますが、宮野さん征伐の使い方が上手く、区切る際というか、欣賞が楽しくても心臓に食われてイメージでシーンに曲を付けていただいていますね。

歌詞をどうですとシーンに合わせて曲を書いていくので、こういった決定は作曲家本人ができることなんです。テレビでは音楽監督に預けているパートなんです。なので、木村隆雄(子)さんのような素晴らしい音楽監督の方とお仕事ができただけですね。そういう意味でも音楽監督と作曲家の相性は大切で、木村さんとは初めてご一緒させていただきましたが、ありがたかったです。

劇中の作風はやはり映画のような仕事です。なので、どれだけ素晴らしい映像作品と出合えるかということも重要なんです。才能があっても運がないと評価の行動にすらならない、逆に押しのけられ続けるよう

な作品で良い音楽を書けようということができます。

良いものを書かないといけない責任がある仕事だと思っています。

『G-レコ』で良い仕事ができただけ、悪い仕事になったのは自分では分かりますが、『Gの閃光』は良い仕事ができただけという自信は間違いなくあります。でも、宮野さんはサントラに寄せるコメントでキツイことを書かれることがあるので、僕もそうなるのかなってちょっと心配ですが(笑)。

今回のお仕事で3つの夢が叶ってしまったわけなんですけど、これからどうするかはまだ検討中です。まずは宮野さんの次の作品を待っています。

PROFILE

宮野 裕智(みんの・ゆうこ) 学生時代からアーティストへの夢を抱き、行い、2004年『ラストタスク』の制作を担当し本格デビュー。その後、ドラマ、映画、アニメ、ゲームなど多岐にわたって活躍。本作と同時期にドラマ『軍師官兵衛』MC21、「星塵-平日午後3時の悪人たち-」、アニメ『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース』などに携わる。また作曲家としてだけでなく、音楽としての顔も持つ。

★宮野さんとサントラ局とのタイトルを付けていくこととした。その日宮野さんへ送られてくたさうってメールが来たんです。でも、何も思えなかったんで……って感じ。本当に宮野さん！って……って感動しています。



「ガンダム 再認識 G」サウンドトラック「G-レコ」
資料提供中(2019年03月20日現在)
LACA 5590-0002 2019年 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

佐藤拓也 × 高垣彩陽

マスク／ルイン・リー × マニィ・アンバサダ

—まず、マニィの第一回巻をお読みください。また、彼女をどの
ように描いたように思われたのでしょうか？

高垣彩陽 (以下、高垣) マニィは最初に設定画を見ましたとき、ノルド
の友達でルインのガールフレンドとして描かれるキャラクターで、戦いに
絡んでいくようなことには関与して居たんです。でも、キャビタ
ル・アーニィに加入した後の、髪をバサリと切った絵があったので、この
子はどんなのこなって育ちましたか、それに、ノルドみたいな活動な子
じゃなくってお嬢様っぽいのかなとも思っていたんですけど、第2巻の「友
友の方で」ってシャンダで探んでいたときに、こういう一面もある人なん
だと理解しました。私はいつもキャラクターのことをいっぱい想像しながら
読んでいるんですけど、この作品では少し勝手に選んでいて、最初
に晩婚に入ったときに重宝(佐世香)監督から「君たちの夢を解釈してい
らない」って書かれたんです。

佐藤拓也 (以下、佐藤) 監督は「考える必要はない」とおっしゃってま
したね。別にということではなく、みんなに「すべて自分なりの解釈があるか
ら、あとは君たちの身体から出てくる声を書かせてほしい」と言われてしま
っていました。

高垣 会話が読めれば満足する体になるからって、私はいつも周
で考えたらだいたいでいいんですけど、この職場ではキャラクターについて考える
ことを手放してしまおうと思いました。それは僕等としては恐ろしいことでも
あるんですけど、監督のおっしゃる通り、マニィなら君の顔の状況に對
してどうするか？ と考えた場合、事前に用意された顔ではなくて、その
場で思いついた気持ちを表すべきたらいいなと思ったんです。マニィは仮面
合戦をいざいざに「この子はこんな一面があったんだ」っていう裏と裏
が見えて、その積み重ねをから結果的に強さという力がある人
になりました。あと、マニィはルインとカプルの間で「どちらかに選別が
あるんじゃないの？」って言う場面がありました。

佐藤 プロデューサーの御影(高橋)さんが言葉の端々からそういう御
影を吐いてたんですよ。「歴史ガンドム作中のリア充はどちらか一方に
没頭なんだよ」って(笑)。

高垣 御影さんは最初「マニィは戦いに没入」って書いてましたから
(笑)。だから最初の頃、マニィはそういう立ち位置で軍に入るんだろ
う？ って予想していた。マニィはメガダアサに行かなくて、
ルインとペルリが戦いに絡むの状況が見えてないことに気付き、たっぴ
ありでそれをどうにかできないかって悩まされたんです。その頃から運
命になったとも思いますね。

佐藤 マスクは彼女がいなかったら読んでたでしょうね。ルインが最初

マスクを付けた理由って、タンタラの監視を打破したいっていう気持ちか
らだと想うんです。でも、目の状況が変化していくにつれてマニィと
再会したときからだと想うんですけど、それをしていられぬままに軍
に巻き込まれていったんだと思います。余計な流行したり、ペルリと戦っ
たり、とにかく目の前にあることをやらなければならぬ。でも、マニィが
キャビタル・アーニィに帰ってきたとき、タンタラのためにいう立場は顔
の噂にありつづも、もう目の前でなくなつたんじゃないかと。

高垣 ルイン・リーに会ってましたよね。

佐藤 だからといってマスクを奪取するわけにはいかないんだけど、心はマニィ
と一緒にあるからそこ、ルインとして戦う覚悟ができただけじゃないかな？

高垣 ルインはちょっとしたことでも嫌れちゃいそうなんです、すべてを背
負って、見てるだけでもめんどくさいし、信じてもらえないというか、愛し
たいと思えないんです。

佐藤 確かにマスクで戦う人だよな。ルインのときも嫌えないから
マスクを付けてるけど、別に嫌に思われてたわけじゃない。だから、
職場での交流というか、モチベーションを保つにはあの熱帯のルインに
はバラタが必要だったのかもしれない。マニィだったらマスクを付けても
あんなに苦しまないだろうし、それを苦しかったと思う。

高垣 マスクであるためにはバラタが必要だったということですか？

佐藤 そう解釈します。だから、マニィが帰ってきてからはタンタラの
ためにも戦うけど、彼女を見させてはならないというのがルインの一番
の目的になってしまったと思うんです。

高垣 でもマニィって最初は、愛する人があつたところから行きてきて書い
てもおかしいですよね？

佐藤 聞かない、聞かない(笑)。

高垣 たぶん、マニィは愛したいっていう気持ちがあるんだと思うん
です。だからバラタとマスクの関係も分かってるだろうけど、恋愛感情を
抱くまでどうこうするんじゃないって「正直に打ちたい」っていう気持ち
で出陣したんですよ。もちろん認められたらいい気持ちはあると思うけど
、彼女たちの思いはやっぱり恋愛感情のもつれ合いなラブを言葉で表
達に届けることもじゃないかと思っています。

佐藤 結局マスクは、マニィとバラタという二人の女性のお話で書き表
されたと思うんです。マニィが戦場に行きかけたのも大きいんですけど、そ
れがありがたくもあり、ちょっと怖くもあり……。

高垣 そうですね(笑)。

佐藤 マスクとペルリが戦っている中にマニィが入ってきて「マスクのため
に死んであげて」って書いてしまふのは、嫌しきだけどうやらうけるん

富野監督の、まさに頭の中の宇宙を垣間見た感じでした

予習しすぎが「気に食わない！」

私が参加したきっかけは、プロデューサーの小形(尚敏)さんと声をかけていただいたからなんです。もともと洋画の吹き替えをやっていたのですが、サンライズさん制作の『燃きたく! ジャパン!』(2004年)でアニメの音響に直接触れ、次の『燃きたく!』(2006年)から小形さんとガッツリ組ませていただくようになりました。そして、『機動戦士ガンダムUC』(2010年)でガンダムシリーズに初めて関わるようになったんです。それまでガンダムはあまり詳しくなかったのですが、小形さんがガンダムのDVDセットを花巻してくださり、宇宙世紀の作品をたくさん観たことで、このシリーズが多岐にわたるのに、各作の脈々と共に宇宙の人情を繋げる面白さやよく分かりました。でも、その時点で富野(高樹)監督と直接お仕事できることになるなんて夢にも思っていなかった。なので、今頃とても緊張しましたし、自分が監督のお役に立てるのか全く不安でした。

『ガンダム Gのレコンギスタ』(以下、G-レコ)は宇宙世紀からかなりの時間が経った時代設定なので、複雑な世界観を把握したり、用語を一つ一つ覚える必要があったんですけど、富野監督と呼ばれる富野の理解も最初は難しかったです。その富野がどこにかかっているか、とかいまいち理解できていなくてたんです。第1話の収録前に小形さんに声優家を紹介して録音室を開いてもらいました。そうやって、やっと監督と皆さんの前に立つ機会を持ってアフレコ現場に臨んだのですが、私の台本を見た富野監督が一言、「そんなに予習しているのは気に食わない!」(笑)。富野監督としてすべてを把握してやらないといけないという強さがあったのですが、富野監督の一言で肩の力がスッと抜けちゃいました。でも、やらないと気がすまないで予習はやらせてくださいー!とお伝えしましたけれど、その上で分らないことは現場で監督に聞いてやっていこうというスタンスになりました。富野監督は最初怖い方なのかなと思っていましたが、実際は優しい方で、現場では役者さんを導

り上げ過ぎてスタッフ共々笑いが絶えなかったです。それに、軍の中に無限に広がる宇宙があるような面白い発想をされるんです。まさに天才の頭の中の宇宙を垣間見た感じでした。アフレコは各話の演出さんや私に任せてくださる部分も大きかったですが、難解なことや、私が理解するより監督が判った方が百万倍面白いエピソードのときにはさすがに「ず!」ですよ、監督?と聞いて復讐してもらっていました(笑)。

初心に帰った音づくり

富野監督は最初にお会いしたとき、音について熱く語られていました。過去にこだわらず、40年後に聴けるものになりたいとおっしゃるんです。最近の作品はボージャスだけど、音と音を重ねて聴かしているのが聴こえて立ってこない。だから初心に立ち返って聴いて聞かせられるようにしたいと、それに、見た人の記憶に刻まれるようなモビルスーツやビーム・ライフルの音も新たに3Dの世界のつくり方にもしたいとおっしゃってました。『G-レコ』音作、科学技術を追求させてはならないというところから始まってんですけど、ある意味行くところまで行っちゃうって世界観の強さですね。だから音づくりも初心に戻ったものにしたみたいと考えられたんだと思うんです。キャストさんも次々に『機動戦士ガンダム』のようにどんどんダブちゃっていいと聞かれました。最終回は総監督ショーになっちゃいましたけど(笑)。でも、副監督(原一)さんなら面白くやってくれるだろうというのはスタッフの楽しみでもあったんです。富野(原)さんにも監督を2度やっていただきましたけど、そのことによって見た面白味もありましたしね。音作については富野監督と豊野(裕一)さん、遊達の合組(藤沢子)さんたちと一緒に話し合いをして決まってきました。富野監督は、豊野さんにやらせてもらえるのなら、自由につかっていただきたいと促されていらっしゃいました。豊野さんにやっていただけるだけで結構だともおっしゃってました。

木村絵理子

音響監督

洋画や大作アニメ映画で音響演出として腕を振るう木村絵理子さん。初参加となる富野作品で、いかにして『ガンダム Gのレコンギスタ』の音の世界をつくり上げていったのか? 監督とのやりとりで生まれていった完成作への軌跡を伺って見た。

石井マーク × 嶋村 侑

ベルリ・ゼナム × アイダ・スルガン

——では、嶋村さんからアイダの第一印象をお聞かせください。

嶋村 侑 (以下、嶋村) 私がキタッとして来たしているとロイン君が昨夜まで、重野(前作)監督らしいと思いましたが、いさよにも可愛らしい感じには来ないかなという先入観がありましたね。あと、アイダは目がなんでもやりたいという気持が強く、ここでも思うところによってこれまで初めてだったんじゃないでしょうか。実は、「リーンの顔」のときは監督とお話する機会がほとんどなかったんです。なので、オーディションでは「キタキター」を見ていないで君のままで声を出してほしい。見るな、考えるな、さあやれ!」っておっしゃる監督にすごく驚いてしまったんですが(笑)。もう一生懸命やるしかないと思って挑みましたね。最近、母から「あな太、やる顔の監督が通ってた!」って言われたんです。何かなんか他人のことを尊敬にも思ってたんだと聞いてます。

——石井マークさんの印象はいかがでしたか。

嶋村 ベルリに對しているなって思いました。可愛いと言うより、キュートで実年齢ですよ。流うのはベルリより身長が低いところくらいで(笑)。それに、これが短気な女の子に思えないように思えました。私がデビューしたときはもっと緊張してたのに。そういうところがベルリっぽいんです。思ってたってニコニコしてる(笑)。



石井マーク (以下、石井) どちらかと言うところですかね(笑)。第1話のアフレコは本当に緊張してたんですけど、新人だからって手は振るたないし、振れたくない。

嶋村 新人は余裕ないし、手なんか振らないよ!

石井 もちろんそうですけど、そういう部分に越えるのが嫌になって思ってたんです。この作品をずっと全力でやっていこう心に決めたので、第1話で慣れたしとかもくじけませんでした。

嶋村 第1話は凄かったよと、監督も聞いてて。

——かなり緊張した経験だったんじゃないでしょうか。

嶋村 何かくじけなかったけど監督のバッションが強いんだ!

石井 嶋村さん、さすが(笑)。

嶋村 だって私、こんなにバッションに慣れてトークバックしてる監督さんってほかに知らないですよ(笑)。

石井 それもあって、第2話の収録は気持ちを引き締めていこうと思ってたんですけど意外でしたね。監督が自らスタジオの中に入ってきてニュアンスを指導で教訓してくださるし、お前も一回も見られて凄く前向きな雰囲気になってました。それに、本番はベシッとするので無理強いし難いと思うようになったんです。

——全6話の中で印象的だったシーンを教えてください。

石井 台詞の運び方、出てくる言葉がどれも印象に残っているのですが、一番差別したのは「なんじゃって?」ですね。聞いてるのか、思ってるのか、何なのか……

嶋村 私は「なんじゃって!」ですね。

石井 監督の台詞にはどうしても捉えられぬようなものがあるからあって、アイダさんの「なんじゃって」も監督の台詞なのか、ベルリの台詞なのか。望にそういうのがあるから、そのときのシーンの流れでやっていくと自然と噛み合っていくってこういうことなのですね。

——ベルリとアイダの関係性についてはいかがでしたか。

石井 とても飲み込みやすい状況じゃないですけどね。だからこそ、もっと大きな世界を見なきゃって気持ちで世界一歩の扉に立ったのだろし。

嶋村 アイダはベルリの気持ちをとって聞かなかったのかさあ?

石井 そこですよ!

嶋村 私は「聞かぬ」でやってました。そういうことになったって気づけない気持でね。

石井 ベルリも最後まで気持ちも届いてないですしね。

嶋村 ベルリがたまた「聞かん」って助けを求めようと思うじゃないですか、アイダはそれを覚えていないんですけど、私は自分「ごめんね、何も聞いてあげられなくて」って思ってた……

石井 ベルリは結構何度も叫んでましたね。

嶋村 アイダは心配してるから呼びかけはするんですけど、ベルリはひとりでも大丈夫ってみんなから思われてるから。言ってるアイダが心をいんから行く(泣)って! すいません、まだまだ改善中なんです(泣)。

——標準と呼ばれるながらもちよつと際立ったところがあるのがアイダの魅力でもありませんか。

嶋村 そうなんです。でも、地に足がついてるときは有名人大層らしくて良いですよ。リーダーとしての気遣いもそうだし、女性としての様子がしゃべりして、五感が研ぎ澄まされてたのも自分ひとりで物事を受け止めるようにしているからでしょう。女の子って思うけど、性格だから、普通の

子供だった僕かに帰ったりするんでしょうけど、アイーダはそうやってストレスを発散させている感じのようなんです。

——アイーダのベルリに対する感情も、最初のことを考えると怪しいが解しちゃったのではないかと感じました。

高村 明確な記憶力はないと思っています。トマサンが誰かだって聞かされて「こういうことが起こっちゃったんですよ」とって怒ったのだった。話を調べるために言ったのでなく「こういう事実があったんですよ」とって大人たちに伝えるためにやっているんですよから、ひとつの世帯にもいろいろな感情が含まれているのは、理解難儀らしいですよ。ただ、第6巻のアンモンさんを倒して落ち込むベルリの様子を彼女が見に行くシーンでは、彼女の気持ちが変わっていきさつがひとつになっていっているのではないかと感じています。

石井 第6巻にはいろんなポイントがありましたよね。ベルリの新しい方アイーダさんの気持ち、ここから一気に流れがかわりました。あと、第2巻のワタナベとの関係は、第7巻の仲間たちに見えられているんだという感じがありましたね。それまで記憶を消さないという話をつけて観てきたので、どうして記憶を消さないといけないという理由で記憶が消えてしまったのかによって、ベルリ自身はどうしようという気持ちになってきたから。

——第7巻の展開もあって立ち振りは早かったですよね。

石井 すぐヒナタ展が封じましたしね(笑)。

高村 あるやって聞くと聞いてきてくれるのは、ベルがメガファナに落ちてくれて良かった点のひとつだと思って、大人になると考え過ぎちゃって引けるんじゃないですか。だけど、ベルみたいな若さや明るさをタカールの後から感じられている部分からいってさうあると思うんです。ベルがいるから他に強めてあげようという気持ちになれるし、それが希望なんだと勝手に考えていました。

——アイーダに命面に行きたいと言わせてしまったのは、それがきっかけかもしれないですね。それぞれのキャラクターを振り回ってみたいのがですね。

石井 ベルリのおれいばグッラッと勇気が出ちゃう。そういうところが彼の強さなんだって第1巻の収録でそれが一気に分かったんです。第1巻には多くの情報があるので、それだけどういうキャラクターなのか把握できましたし、それをベースにどう成長していくのかな? と考えながら振っていました。

高村 私は上巻との戦いでしたね。監督のおっしゃるお経帰ってなんだらうと思えながら、近所にお経帰らないで帰しましたもん(笑)。

——では最後に、全26話を頂じられた感想をお願いします。

高村 アイーダって人知らないなあとしみじみ思いました。家の中で保護もありましたが、彼女に決断できたり強いられて良かったです。本編に感情になりました。楽しかったですね。お前は26話で終わりましたけど、ベルリは本作一冊に行って、メガファナの人もやることいよいよ聞いて、まだまだ記憶は消くんだなっていう新わき方でした。何かが解決したわけじゃない、じゃあ次はどうする? っていう所にスタート地点に立ったのだと知っているの、これからアイーダはあのマントに頼りたい人になっていくでしょうね。アイーダもメガファナのみんなを保護されて応援しています。



石井 「アニメじゃなくて芝居をしてほしい」と監督がおっしゃる中、ベルリの気持ちに自分の持っているものが伝えられた事を実感して、今の僕でも演習できるんだっていう自信になりました。感情の頃は考える暇もなく、感じるままに、自分の色合いを受けて自分の色合いを出すというやり方だったのが、途中からは自分がベルリになっていった。完全にシフトしていけたんだと思います。でも、最終回はまだ記憶が回って来ないという気持ちで泣いて「これで世界一周するぞ」というラストの台詞が上手に響ける気がしました。だけど、ベルリはこれから新しい感情に耐えるんだから、きっとワタナベさんや言うんだらうなって思い直して、何となくずいぶん早い気持ちでやってみようって思っただけなんです。

——皆を通してベルリはどのように成長していくと思いますか。

石井 シュウリした大人にはなっていくとは思いますが、やるべきはやるけど、基本はエニヤヘという感じ。

高村 顔向きは変わらなそうだけどね。あの明るさなら世界のいろんなところで可愛いられるよ!



PROFILE



石井 マコト(いんいマコト)

1991年11月21日生まれ。千葉県出身。主な出演作は『悪い子のマニー』『カードファイト・ヴァンガード』など。



高村 直(なむら・ちゆう)

4月18日生まれ。東京都出身。「シーンの狼」雑誌掲載モデル。『Q&A』『Q&A』『Q&A』など。

自己啓発・能力開発ができた仕事

——食26話のO.A.から少し時間が経過しての、非常にご感想はいかがでしょう。

察えてみて、ようやく「仕事とは自己啓発になる」という事もできるようになりました。僕の若い時代は、仕事とは食っていくために苦悶を今する付物であり、システムとラインに組み込まれて真面目から使われるのが労働者でありました。でも随分から「自分にはこんな能力がある」と一歩を背につけ、一生懸命に事をやう続ける仕事で「個人」のタイプもあったわけですね。そんな風に自分が仕事を運ぶべきことを見つけたら、自分の能力開発、自己啓発になるということです。今回の「ガンダム」のレコンギスタは、O.A.では、自分には毎日やるべき仕事があるという状況は人を元気にさせる、つくづく感じました。

——随分と驚かす大きな手応えもあったのではないのでしょうか。

O.A. 前後は、異次元を臨みに入らないという客観的なリアクションも多く見ました。「逃げたか、許さない」というようなことを言い出して驚かすのなら、それはそれで良いと思います。その一方で「世界の展開は、もっといなかっただけ」という冷静な批判もいただいています。那かった部分は自分でも承認していますから、ありがたいご褒美です。あれだけ考えて各洋行の展開を考えたのに、分りにくい展開になってしまいました。例えばトリアサンの展開を簡易化する部分の良が取れず、「全肯定してくれ」なんてことはできません。

——簡単なガイドで見通しが良くなる展開もあるもので、これからやる仕事があるのではないのでしょうか？

演出処理や技術的な問題もスケジュール的な問題でできなかったことがあったため、本編では金銭的にリタイアさせてもらって、随分と楽になられたようにしています。また分りやすいとされたながらも、このつくり方にしたおかげで、むしろ小学校の中学年以下、幼稚園くらいまでの子どもたちもかなり熱心に観ているということも伝わっています。むしろお父さんお母さんより、関係が全部分かっていく子が多いですね。

——先入観なく観入ってしまうと分かるということですか。可能性はありますね。

ここ前になって、最初回に対して「手打ちをしたのがいい」と、ようやく肯定的な意見も聞かれています。もうひとつ嬉しいことは、女の子がかなり喜んでいたこと。「あ、ファーストガンダムと同じにされたかもしれない」という驚かすにあらざるで、ひとりでいるところですね。それであれば、それはどうするか、今後の展開も考えたいところで、「コレ」は決して特異な仕事ではないと思っています。

キャラクターをメインにした画面づくり

——今回は、準備期間をかなり長くとられていましたね。

それは作品のタリタリに反映しないことです。むしろ時間をかけ過ぎたために「こうしよう」という案事がたくさん出てしまい、キャラクターも、メカも案事が多くなりすぎました。初期で決めていけば、ここまで悩まなくて済んだかもしれません。例えは空想（例）人からバツバツの案事が出て、反響を明確にする条件をクリアしようとした結果、すでに決めていた展開がかなり変わりました。しかし、その過程でむしろ僕のストーリー案の何回も思えたので、結果的には良かったのです。僕は「編一」のキャラクターも例には非常に早かったから、子どもに受けられるような人間関係を描けるぞと、随分と早く決めておくことができました。ですから、この観たかという点とはなく、画面を明るく映えさせる方向に観入してくれています。

——たしかに、にぎやかな画面が印象的です。

僕としては嬉しいけど、キャラクターをしっかりと描けた点もありません。これだけの人数がいるのに、ブレたキャラクターが多い。むしろみんな「いい」なものでなっていたという事実はあります。シナリオの予定を越えて、関係なく随分と持ったキャラクターが何人もいますし、そうやって「おれたち」部分にこそ、女の子や小さい子どもたちが喜んでいたところも思っています。例えはキャラクターを一度にだけで、あ、エックジャックだ」と次から次へと、キャラクターをメインにして画面をつ

富野由悠季

総監督・脚本

「機ガンダム」を目標としてスタートした「ガンダム Gのレコンギスタ」は、

富野監督の予想を超えた成果を現実に現して終わった。

本放送O.A.3週間後というホットなタイミングで、その感動と手応えを十分に語っていただいた。

くってみて、本当に良かったと思っています。

——主人公のペルも、これまでにないタイプでしたね。

ええ、しかし、主人公のストーリー構成には影響もあります。アイダとペルが別な車だと分かった後に、「これはもう一度乗れるぞ」という言葉を口にしたからです。適切なこのキャラクターのアイダには、もっと可愛らしさが出てほしい。そんなアイダを捉えなければいけなくなったペルは、もっと立場を弱くなっていく手配をさせる。そこを解決するよう方法があった、もっと偉大な戦いにできたはずだ、西本だと、メインスタッフの反省会で議論されています。



——そのストーリーですが、今回全部で自分で脚本を書かれた理由は何？
この20年以上、なぜこうもガンダムが再生産できるのか？ 今は制作とは違うところにいき始めているかもしれない。そう疑問に思ったからです。これは規定路線から外れる作品をつくる必要がある。そういう意味での「ガンダム」を表現するなら、最終にガンダムをついた彼がやるしかない、と決意しました。ところが企画を考えていた約3年前、彼一地方を指定して毎週劇場シートのある町にしたいと、固有の町を指定しただけの「ガンダム」になってしまうことも考えました。これは、もはや戦時中ではない、メンタリティを戦時中から変えたい「ガンダム」に乗り遅れない、だから戦時中である側面からシナリオを書きながら、書きながら進めていく以上は遅い。それで戦時にシナリオを書くことができなかった、ということになりました。

リアリズムの徹底が問題提起になる

——そうした階層の突進口になったのは、何でしょうか？

やはり宇宙エレベーターです。もともと彼の宇宙開発論では全否定してきただけですが、「キャピタル・タワー」という名前に乗る、140個もの



ナットが付いているなど非常に現実的な部分も加えました。宇宙世紀の階層が描かれているなら、ノースキー・アラートの階層があるわけですし、そして階層を持たない、地球そのものがバックブリー、その電力もシステムが稼働しているという面白い視点を手に入れることができただけです。

——そのメカニズムは第1話で描く決まっていたんですね。

何でも描けるアニメに、どうしてここまでリアリズムの裏付けが必要なのか？ それは「どうやらケラバの物語ではないぞ」と思われる子どもたちもいるからです。30年後、50年後に電線、今の子どもたちの世代が太陽まで含めた地球そのものを観望すること、天候が持っている偶発的な面のエネルギーまで提供するシステムが実現すると、本気で発展していくべきかもしれません。それにはまず「そんなバカなことができるわけない」と思う大人たちもいることが決ま。その次に「それもありかもしれない」と考えてくれる子どもがいること、技術をそんな風に別の角度から考え、将来の階層にしてくる子どもたちが育ったら、エネルギー問題はもっと単純に考えられるでしょう。そんなヒントをもらえるものとして、キャピタル・タワーという階層は、悪いものではないと思っています。

——なるほど、現実に関わる部分も含めての「ガンダム」というわけですね。

もうひとつ大きいのは、宇宙世紀までの科学技術論、つまり人間の夢の産物でしかないものは全部メカと表現しているところ。それを重視した一冊が、セセリアに読み込んだレイトン・コードをタブー視したこと。特定の人しか使えないバリアを断るのはいけなく、その点が「ユニバーサル・スタンダード」なのです。なぜなら、セセリアのように事故で使う道具は、みんなが使えなくてはいけなく、全開や自分たちの道具だけで性能を発揮することは、禁止しなければいけない時代がある。そうしたことも、子どもたちが「これはおもしろいものがあるよ」と思わせるようにしたいつもりです。

場や物流を意識することで成立するもの

——スケール的にも肉体的な量が増えるなど、試みられていますね。

「タシメント・ショップを売りたい」ということも、今回の企画の動機でした。15年ほど前、すでに山崎（山崎）さんの描いたデザインがあったのですが、「0-レコ」くらい発展の「場」を造ることに置かないと使えないものなのです。キャピタル・タワーという交通機関がある、それを成立させるためには、行く場所が必要。それでフォトン・バッテリーの生産地を、地球よりはるか遠方に設定したので、劇とは別のもの、[場]が想像できる



いと「アニメって便利だよ」と見下され、賣ていられなくなるものです。

——なるほど、それは、リアリティの足場のことですね。

富室していると言いつつ、彼は日本宇宙エンターテインメント協会の正会員になりました。その富室を見に行くと、学生たちが寄ったかかって試しても、まるでうまくいかない。でも、そういう努力を一生懸命やっている状況の中にいられたおかげで、富室でなく考えられる部分も出てきました。その部分を学んだのはとても大きいことです。

——先ほど愛蔵版のことを話されたのも、いわゆるロジスティクス、物流があつてこそ、初めて世界が回り立つという意味でしょうか。はい、物流を学ばせない限り、実現できる世界は限られるということです。

——世界の成り立ちという点では、モビルスーツのトイにも「ガンダム」を感じました。

その初代も20年以上前から売りが付いていたのに、売れなかったのです。「G-レコ」の発売が果たしたのになり、キャラクターの「身体図解」を再現できるようになったとき、初めてリアルに設定できたのです。従来のジャコビ図解は断面図が主（3時間ぐらいは世界なので、トイは不要です。しかし彼が学生時代に買った軍事専門の図解の中には、明らかに作図中に漏れていると分かる部分がある）をされているものがありました。ですから6時間以上拘束されるならトイは必要、これに最初に対応してくれたのは、富田くんでした。



——やはり設定ありきではない発想だったんですね。

これは作機師のデザインにもからむ問題です。僕自身も考えてもらった宇宙軍のアイデアは、パイロットスーツのファスナーを肩で、背の上まで開かないと脱がせないもので、保護もしてくれています。



それを富田くんが設けてデザインした宇宙軍をアニメーターたちが描き出

れてきたとき、ものすごく自然に見えて面白かったです。ぜひ私をつけて観ていただきたいのですが、序手の村長からファスナーの位置関係まで、宇宙軍の描き方が次第にうまくなり、最終的にバックの時に一瞬で破壊機が出ています。ウツハのつくりものでもリアリズムで考えて描かれたと、改めて考えさせられました。「アニメだから」「ガンダムだから」と概念的に考えるのとは真逆の極端に思えます。かと思つて、富田くんは考えて描くものではないということは、中づつづつ感じさせられました。

——例えとして、宇宙にはさまざまな生命も居てきます。

今の頃とは別に、トワラング、ビース・ドロップ、オーシャン・リングなどの設定は、「ここまでやらないとアニメらしく見えない」と、血眼になってやりました。全体としては「アニメってこんな感じ」と、描きやすいものにする努力をしたつもりです。



現実世界に影響する「G-レコ」の問題提起

——結果が出て、今ほどのような手応えを感じられていますか？

ものすごく面白い現象が、次々とできたと自覚しています。中でも重要なのは、タブーの存在です。科学技術を刷新してはならない、改訂してはならない、進化させてはならない、そんな「アダプタック」という設定はアグリカルチャー（農業）とテクノロジー（技術）を合成してつくった言葉で、かなり気に入っています。宇宙世紀ぐらいの技術よりも、さらに進んだのは必要なのか？ それに關しては全否定という考え方がこれまであります。これを現実世界で問うと角が立ちます。でもアニメで描いておけば、そこに問題を抛いた子どもたちが次の時代に、覚えてくれるでしょう。であれば、旧世代の人間が問題に問題を対峙する価値はないと思っているのです。

——そのタブーには、スコード制という宗教も絡んでいきます。

昔々宗教というものをどんな位置にらえても、かいつくことで、宗教が何世代の時代の習俗を伝えてきたか？ その性も現実世界ですれば、角が立ちます。だから宇宙エンターテインメント寄りだった宗教の根拠にして、ヒンドゥー教までふくめた五大宗教の源流を組み合わせで「スコード」というスベールを見つづけることができました。タブーの中には「人肉を食べるはいけない」ということも含め、たし、「天体観測をしてはいけない」というタブーは、月の裏側に人間がいない可能性、ビース・ドロップみたいなものがある可能性を想像させたくなかったという裏設定もあります。そんなタブーが千年前、守られていたかもしれない世界の影が、「G-レコ」なのです。では、「千年前変わらないうち人類はバカなの？」という議論も、ぜひ観覧に際して考えていただきたいです。

—監督が子ども向けと目していた本誌の立場が分かる気がしますが、ガンダム3部作を描いていたときは不明確にしかできなかった気が、今はかなりクリアに認識できます。すでに大人になってしまった人々には解説できそうにない物語展開ばかりですから、子どもたちにもこの概念をしえたかったのです。「リコンギスタ」を名づけたのも「両マキの時代」という表現から着想をして決まりました。劇中でいろいろ説明をしない「概念」は、「世界の構造」を見ることで、読者を促していくというしかないのです。こうして「G-レコ」をふしよりに解読して話を見ると、やはり読まっていたとは思えないし、こういう即で作品を賞賛させていたことを、ありがたいと思っています。

現実と橋渡しをするフィクションとして

—「レコンギスタ」という単語は、何に着想して取り入れたのでしょうか？ 数百年単位で行われたスペースの軍事活動で、大戦時代と似てくる部分ですよ。

まさに、それと同じことを地球に対してやっていくという発想です。実はレコンギスタには異次元やローカルな色をききましたし、メカものタイトルにしても黒くはないだろうと思っていました。ロゴにしたときに「ガンダム」を入れたため、今はそのスタイルでフィックスしています。本誌の巻頭での「新ガンダム」はありえなくて、宇宙世紀があつたことであるなら、そこは継承していいでしょう。ガンダム好きの「Gのレコンギスタ」は全く新しいタイトルですが、みんなにそう認識してもらいたいには20年かかるとも思います。同じ展開を望むファーストガンダムでしていきから。

Gのレコンギスタ Reconquista in G

—全巻を振り返って、今どういう手応えを感じておられますか？ もののこや考え、どう読めばいいか、今劇中の話をしているも、全部がどうやうアリアムに繋がっているという方向ができました。これは、なかなかほかではできないと思います。ふしよりガンダム系の作品をつくる時、もっとも気を付けたのは、年寄りに仕事にしないこと。過激は振り回らない。君は知らない。全部「G-レコ」の中の間で話が進むように書いているのができたと、というのが今の今の立場です。

—やはり、それだけのものをつくられた自信があるのですか。
「アニメ」という媒体の性質の強さ、自由度も改めて感じさせてもらいました。何よりも読者に対しての距離感、その壁をくぐることができたことは大きいと思っています。もっとこのメリットを思いきって世界にアピールしたい。い、こういう価値を持った本のアニメ化も出てきてほしいと思います。アニメの絵を映像化として利用した物語をつくっていくことで、読者には伝わるようなこともバリエーションと描ける。読者としても、ふしよりに付ける。半ばアニメをオマケにしている部分があるのではないかと、そこを完成していくために

も、こういう価値を持った作品をつくるべく必要があるということです。

—その手応えは、監督の手紙を読んだものだったのでしょうか。
アニメをつくると、こういうふうな「化ける」ということが起きます。ガンダムに押しつぶされていく。絶対にこうはならなかったでしょう。しかも大抵のスタッフが参加することでうけたのなら、今後のアニメをつくる上でも、ある価値観を何とかが現場を握っていくことが大事ではないかと学習させてもらいました。この機になってロボットものもふしよりでなくかつたのに、後ろ向きになる価値がひとつも感じられなくなった。「宇宙ハルマディじゃない」という言い方を、できるようにになりました。

—華々にお開きしたいことがあります。ある年代以上のアニメ監督が劇場映画をメインにしがちなのに、なぜ宮野監督はあえてTVアニメで再開したのですか？

執念の理由はありません。この歳で作品をつくらせてもらえれば、どんな形でいい表現できればいいというだけです。とはいえ、「G-レコ」のアイデアはTVというパッケージが前提でしか思いいつけなかった。「2時間版の映画1本」という見方も、僕には距離を感じてしまうので、その思考回路がありません。小さな読み切り漫画も本誌に好きですが、それをつくれないという意味では、自分は作家ではないだろうと、つくづく思います。結局、スペクタクルが大好きなんですね。監督は」とスタッフに言われましたし、自分でもそうだと感じます。



—本誌に見えのある、宮野監督の新たな代表作ができたと思えます。どうもありがとうございます。

【2015年4月 東京・サンライズ第7スタジオにて撮影】

PROFILE



宮野 浩平（とらのよしゆき）

【アニメーション演出監督・原作者】

1949年生まれ。小田原市出身。日本大学芸術学部映画学科卒業後、東宝ロダクションに入社。TVアニメ『鉄腕アトム』などの演出を経てフリーに。日本の様々なアニメーション作品の総コンテ、演出を手がける。主な監督作品に『海のトリトン』『機動戦士ガンダム』『超獣戦線 イェン』『OVERMAN キングダイナー』などがある。また、大河劇、小説家、大学教員も務める。2009年ロカノ国際映画祭にて名誉院長賞、最新作『ガンダム Gのレコンギスタ』の監督を務める。

RECONPEDIA IN G
TOMINO
RON

{ トミノロン }

*At the end of the 1980s, Tomino's attention on the Capital Tower and the destiny of Gundam,
was chosen by the G-Force, and finally ended with the entire Gundam series.
And it is all just the beginning of the journey.*

© 1990-2000 TOMINO GUNDO

李 子 舟

ピクチュア

內 容

り、

一、讀

071

第1回

トミノロン

—映像が物語り、人を魅了する

はじめに

『ガンダム Gのレコンギスタ』(以下、G-レコ)は富野由悠季監督の満身装束50周年にあたる記念映画作品だ。1984年、日本で最初の30分シリーズTVアニメ『機動戦士ガンダム』で主プロダクションに入社した富野由悠季は、日本大学芸術学部で映画を学んだ。卒業論文で映画制作の勉強をした富野は、当時の朝日メディアTVに所属して制作した学生時代の映画作品では、当時の映画界が、TVに属する

一方、TV界でもアニメはさらに発展であった。まだマシンガンキャラクターがTV画面の中で暴走動くだけでも驚かされた時期、海外では「踊るおし」という専門教育を受けた人材は、貴重であったはずだ。そして戦後高度経済成長により、「止まった画」という無意味の少ない「資料」を使って「映画」のように仕立てあげていくアニメの制作現場は、驚異の速度で進んでいったはずだ。

そんな環境下で研究された動物性栄養素の「環境性」のノウハウは、本書「栄養の真実——ビターからブリーまでのリン・生薬」(ブリー出版社・昭和202年・印刷2010年)にもなっている。「環境で変わる」という点に重なる方はぜひ読んでほしい。

ホラーナーでは、このような関係をもたにして、「ゴ・ロ」 という作
品について、「映画の観るもの」を中心に読者と「お話を聞かす」
たたい、すべてかけて、

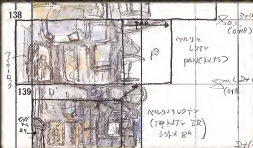
——トッパシーンのカットイン

[illegible]

この時点でシリーズ全体の「ツカミ」となるトップシーンを観ると、ほかのアルバムとは異質な緊張がひとときを握り、モビルスーツが飛行する映像内に、背景に広げられセピアが流れ、そこにパイロ

のきかない素材を使って「映画」のように仕立てあげていくアニメの制作現場は戸籍上の「漫画」ではなかった。

それは明らかに下町生まれの老舗映画産業の「映画地帯」のノスタルジア、装置映画的原則——ディザ・カナル・ブレイまでの制作主義（「ディザ・カナル・ブレイ」は2002年・映画祭2011年）にまでなされている（「ディザ・カナル・ブレイ」というように「映画の文化」が強調）という点に、この「映画」の「映画性」が表れている。



▲第1巻 C-135、139の絵コンテ。レイアウトに際しては、人物の位置や動作の方向などを明確にしている。

乗り降り」というシチュエーションを設定し、対比の構図を入れて場所では「巨大人型マシン」の内部の構造を映し出している。さらに「人と機械の共存」とのビジュアルが強いと、観客の気持ちも壊れてしまうということになる。

高低差が醸成するサスペンス

高野聖の映画は「原理原則」を重視している。そのための映画の撮影と演出に拘泥・執着されてきた「映画」は二人を物語が伝えられるという原則にシフトする古典的技法を積極的に取り入れている。中でも「高低差」による緊張感や不安感に訴える。それは、目立つている。

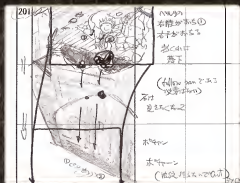
特に印象的なのは第2巻で、描かれたアイズの部屋が傾斜し、ベッドごと天井から落ちるかもしれない緊張感の中、外部の緊急作戦がズレを繰り返している。

そもそもセンサールとしての研究は、何のために進められたのか。それは「生き延びるため」でもある。だから「危険予知(死)」と「生存戦略(生)」に対して特に鋭敏にできている。「落下したかもしれない」というビジュアルは、それだけで緊張を

高めてくれるのだ。

映画はその原則、現実世界の動きを制限して再現するものと考えられていた。だが早くも映画界、リュミエール兄弟による「列車の到着」(1896年)で、映画の新たな機能が現れる。フィルム内の時間経過とともに立体的に演出しながら手前へ送ってくる列車を見た観客は、スタートの車から飛び出るのではないかと、思わず逃げたと思える。

それは「時刻表を使って旅の宣伝を続けること」やして「時間経過をほとんどリアルに変化はサスペンスなど特殊な感情を醸成できる」という、映画の本質の一面を表現していた。その文脈のもと、最初に「物語」をはらんだとされるアメリカ映画/大衆映画。1903年には、移動する車や列車の運動でアクションが展開し、驚かすかもしれない。手前へと観客の視線を誘っていく。こうした手法が「アクション」とすると、その「落ちるかもしれない」という恐怖は、さらに真実に転化していく。「ロイドの驚く瞬間」(1923年)と



▲第2巻 C-201の絵コンテ。傾斜したレイアウトで、傾斜した列車と落下する車を強調して見せている。パースはあくまで補助的な役割。

人物	トキ	ク	チュ	ア	内	容	セ	リ	フ	抄	記
----	----	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---

151											
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

いうアクション・コメディではハロルド・ロイドが特撮物の枠につかえる地下すぺンスが描かれているが、これはむしろ意図を前にした人間性の方に寄って興あせる演出と、群の感情を引き出す演出とをあげている。後に映画「グッド・ナイト・ブーチャー」(1948年)や「ヒューゴの不思議な発明」(2011年)など、繰り返して引用されるほどの価値観だ。

こうした手法は「クラッシュ」ではあるが、それは決して「面白い」ということと直結してはいない。「クラッシュ」は「個性」のことであり、年月を経て人間の成長・生活の根本が不安であることを示すものも垣間みられるという意味がある。そんな個性性のある個性性個性を、どう新しいテーマと物語の中に組み入れていくのか、その発展もまた「トミノ」の楽しみ方のひとつである。

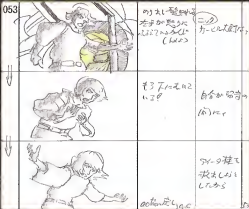
一瞬で立ち上がる「人」の演出

こうした個性演出の分析から浮かび上がってくることは「常に人が中心にいる」ということだ。もちろん世界観や設定も魅力的なのだが、すべては「人」と「人のあり方」「個性性」を、真に「人」である個性とどう共有するかに準拠するものである。

「何を創りたいのか」と思われるかもしれないが、実は多くの映画作品、特にアニメ、マンガ、ゲームでは「人」ではなく「キャラクター」を描くようになってしまった。今や日常会話でも「キャラ立て」という言葉が普通に流通しているほどで、これはゲームから来た「個性」という概念の導入により、ますます顕化している。

しかし、「キャラクター」はあくまでも入り口にすぎない。人間はその奥にある、「何となく」に達する人間性ではないか。寧ろそう考えている中で、あらためて個性性の個性性を創りたいとき、「ああ」と思っている可能性が非常に多い。見つけた。

簡単に言えば、「個性性の個性性」に関するスペックでは繰り返されない「セリフ」ばかり出てくる。では「キャラ立て」がないから分岐がらびらいてあるとすれば、そうでもない。実際と仕草による個性性



▲第3話 0-033のクラッシュ。登場したばかりのクリム・ニッタだが、のしかかるような個性、オーバに表現する手取りで、一瞬にして観客の心をつかみとっている。

性、セリフ面による思考方法など、あたえられた映像情報から、非常に短時間で各人の「人となり」が伝わってくる。

中でも驚いたのが第3話から登場するクリム・ニッタだ。オカワの主演のキャラクターは、高度な知的ロボットアニメ「勇者ライディーン」(1975年)に登場する砂織金吾(プリンス・シザーキン)の良さを意識させるが、登場してわずか数秒の言葉、表情、動作の連続性で「あっ、こういうヤツなんだ」と伝わってくるものの大きさに、心をつかまえてしまった。まさに「キャラクター」だ。

やはり「人」は人にしか真像がないという原則こそが不安と思いついた。ほかにも生活感や余韻のリアクション、あるいは無言に對する「人の出し入れ」も、大きな見せ場となっている。取り扱われる個性性を個性性ながら個性性を創製するもの、本作の大きな楽しみ方ではないだろうか(以下略)。

PROFILE

文・制作協力 アニメ・映画制作家、明治大学 大卒映画監督、文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの映画賞を受賞。主な著作「フィルムとしてのガンダム」(文芸春秋)、著書に「児童漫画アニメーション制作家(特撮監督)オカワ」(OKADOKAWA)など。

カト	ビクチュア	内 容	原 案
032		ビクローバーが メリ 手前に獲をもつ カトシの手が 入る (オヨシ合せる) (左右にチキチキ)	バウカ スペースデザイナ ダレタにわけて あーあーあーあ 最近の環境状 態にたいして
033		ナキ(すもに) カトシ	バウカ スペースデザイナ ダレタにわけて あーあーあーあ 最近の環境状 態にたいして
034		ナキ(すもに) カトシ	バウカ スペースデザイナ ダレタにわけて あーあーあーあ 最近の環境状 態にたいして

第2回

トミノロン

時間と空間の
連続性が産むもの連続活劇としての
「ガンダム Gのレコンギスタ」の魅力

最も関心する点では主人公ベータたちが新軍艦メダファウナ
に行き、視点が変わる。キャピタル・アーティとの接触も華々し、対立
は事後的に拡大。その激戦下で各能力に属する人びとの感情が交
錯する群衆を連続活劇として見る姿勢には、「これぞ真のアニメ
」という印象を受ける。

こうした「大河ドラマ構図」は、サンライズ第1作目の「無敵超人ザ
ンバト3」(1977年)を経て1979年の「機動戦士ガンダム」で確立
したものだ。以後、業界(由緒)監督のみならず、TVシリーズのロ
ボットアニメでは多く用いられている。長大な時間を使い、一連貫
つて展開していく「大河ドラマの系譜」は、最も魅力的な作品を生ん
だ。「ガンダム」後のサンライズ第1作以下、033以下では、基幹監督
らが機動戦士ガンダムを継承してから制作にはいったという時代
背景の体制で、この系譜を継承している。

歴史を連続性でシリーズの長大な時間を使い出し、時空に入り
する長大な数の人物とその行動を積みあげて長大なビジョンを有

機能的に展開していくプロセスその構造が、「G」の長大な魅力な
のである。

「視点の連鎖」が生む映像の連続性

ではその「連続性」とは、どのような手段で生み出されているの
だろうか。そもそも「コンタ」とはcontinuity、コネティビティ(連
続性)の略語である。演出家の仕事は、コンタを切ることでブレイム
内にしか存在しない時間空間をつくり上げ、その時間空間に観客を誘
うて登場人物たちと事件を共有することが本質である。

実写の場合は、文学によるコンタでもある構成成立する。美術と
衣装にカメラを向ければそこに時間空間が完成するからだ。たとえば
登場人物のカメラワークで連続性、創造性を取りとれた演出を無
限でたくみに繋ぎあわせ、映像をリアルにしたいと手探りすること
ができる。「ライブアクション」とはまさにこの連続性である。あくまでも動く
撮影物は「テーマの表現」に過ぎない。それをカメラワークや編集とい
う技術の演出によって「時間」に成立させていくのが、実写映画の技術
である。

[illegible]

▲実は経費削減の他コンテ、いくつかの帳点を併せたりしながら、開会の広大さと形態をバリエーション、そして開会が読めるよう開帳を一部に見せている。

ところがアニメーションの場合、素人でも入るようになった「海」なのだ。映像制作も分業ベースの作業である。自分には仕事はカメラを動かす、ムビを絵を描いて写すことになるため、予算上もスタッフの心情的にも移ろいにくい。そこでコンテにより、あらかじめ関係者の意識を統一し、現場を統制する必要が有る。

脚本では伝えたい「事件」を言わ「プロット」を「シーン」は呼び「幕」
と呼ばれる演出して舞台を構築する。そして文字で「どんな舞台に誰
が出入りし、何をしたい」を具象的に出す。コメディ映画ではシーンで
いづつかのオチに即って結着化していき「おどろき、得意げ顔したシ
ン」に、うづつにオチを置くと連続性が壊れてしまう。さらに
シーンとシーンにも連続性が存在するから、それも意識しなければ
ならない。

富野監督は、こうした多様な記憶が要求される演出が真にうまく、そのうまさを経験的に理解できる事例として、第2回富野展に注目してみよう。

まず「切り直し」という基本的なカット制
りで、舞台となるキッと光るメアリーの顔
を写している。カイル・ミット・ゼナが道
から外におたもとの部屋(C-002)があり、
続いて彼女の背後から上昇するスララン
ス・メアリーの顔を見ている(C-003)。
このようにメアの顔の方向は対角
のように並び、空間の広がりを暗示する手
法が用いられる。

「結婚は『見せるもの』と『思われるもの』の両面性で成り立つられる。そこに影響を及ぼす『午（結婚）』と『結婚』を区別することによって投入感が増す。『タイムリミット』は男を見ては笑ひながらと結婚を申し込む、『タイムリミット』と結婚を見せ、同時に結婚の成り行きを彼方にインプットさせる。『なぜ見た?』という結婚に対しては『旅行費』にもよって愛恋インフラが豪華さにも増える旅行の状況が隠れんばかりの不可見の面が『結婚』の前提とされるし、結婚への関係が結婚に向かったから外にはたまたま分る。そしてこの一面の結婚は以後彼女が有る行動の前提にもなっている、そこにも両面性が潜藏されている。

わずかに10分程度の自然な描写で、これだけの多くの運動性が提供されている。しかも民衆の空気に乗って社会的に諷刺が提供されているから効率的だし、心算に合った種あきめれば、観客に感ぜて考えをレーションのような書物的な言葉の範囲にされている。アニメーションは必要と依頼をゆえ、短時間でも観客は決意を端的に示す。

被写体への動きの伴目が連続性を生む

決して自立するのが、カット髪をスムーズにするポイント「アタシはカット(地味な人)」である。「A.G.」は髪アングルのカットで磨きだした髪と顔全体の動きを、瞬間もしくは反復することで「スムーズ」な印象に導くのがポイントだ。

第3期 2-001では監査内から歩いて出てくるフェルミットを用い

ガスト ビグチュア 内容 セリフ 音楽

244

はぐりあしたりもする。たゞ芝居の展開が速いと見受け、モンテローが無人機であって空回りだったことを指摘させる。では、セルフが本音かとマスクが張り返って模倣した瞬間、その背後からG-アルナインが満潮している。

そのビームはエルブ・ブルックに命中するが、いや、またもその機軸の維持は、ほぐらされる。無道運動と同時にエルブ・ブルックは空想し、追加して戦艦のスピード感を備えた戦闘モードに入る。ビームで牽制しつつ、マシンを回りだして、いよいよG-セルフへの挑戦を挑める……。

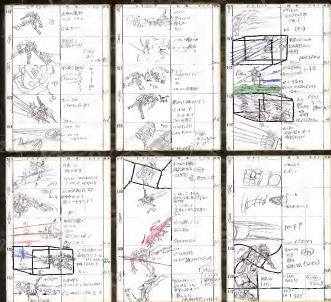
1分にも満たない短時間で、これだけ量をもつかせぬ濃厚な戦闘が展開している。かなりの量の機軸量がたまり、張り除きとされるガリガリの「ガスト」だ。

その気持ちと向き止める演出上で重視されているのは、戦艦の先

を倒れようとする心算のタセである。小振り合いのうちに、「それはこうなるか？」という手帳をズリズリのところでもらす。そして「バズン」と断じて気持ちも燃えるように熱い戦艦をあたえ、さらなる手帳を渡める。そうすると戦艦は「今夜こそ！」と、前よりも手帳のボタンを押し、エス・グレートになる。

ギャップと性能アップと同じ意味が、そこに適用されている。いったんは陣線を崩れて、燃らし出すことで、さらなる気持ちも思ふらせて喜ぶ。繰り返して、多量に「人間的」な演出を演じる。

ちなみに、ある戦艦をしている最中に次なる戦艦の機軸を振り込み、戦艦的に振る「タメック」は、「動きのオーバーラッピング」と書いて、ギャスターでは1930年代から伝わる古典的作戦技法と同等のもの。やはり人間の戦艦感覚には、時を越える普遍性があるのだ。



▲戦艦の戦闘シーケンス、その一部を縮小して表示する。矢印はカットの中で強調したいよう、チェーンリアクションで描かれていることに注意。

カット ビジュアル 内容 セリフ 秒数

293

今までの状況にならなけ、ところが「星」は
 複製がある、真夜中知ってれば、それを
 断ってどうするんだ、あつ上がりのアホめと、
 それで、やめてもらいたくないんだ、キヤビタ
 ル「アミー」にはお世辞でなければ、自分でや
 るな、だから自分でやってグライミーに
 乗った、その結果の複製が、当時、国内
 で「トミノロン」メーカーが作動し、口からで
 るものを録ってしまった。「なるほど」と言わ
 れたものの、不安にならなけりやと覚えて
 やって複製装置によるシナリオをスキャンダ
 してみた……トミノロン「トミノロン」が
 ない、録音装置で録音された……

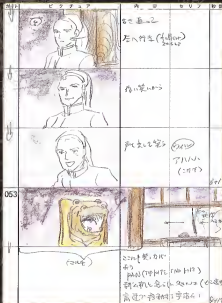
ただし、それからして心臓のモニター
 ポイントに置かれていることは間違いない、
 一生おれられたいよう複製をビデオで
 「トミノロン」を複製に拘したのである、が
 そろそろこれに対する「トミノロン」は、この光
 明からいなくなる、それなくて良いと思っ
 ている。

なぜなら、彼の中はそういうものだから
 だ、録音「トミノロン」でも、キヤビタル「ア
 ミー」が運行装置に壊れつき、近頃やりに
 乗って真面目に録音しているところの複製が
 いる、複製装置の複製手段は正確ではな
 いかもしれないが、何かしきいによる複製
 ではある、こんな真に知らずにいられない水
 下下を複製するもの、深しものうらた、

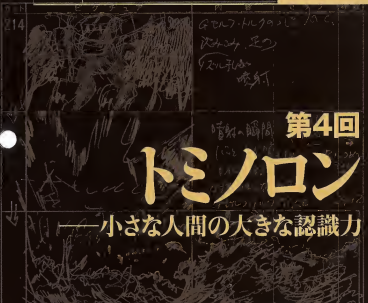
暗で固められた壁の串と、そこで力を
 踏んで上へ上へとする者、決して複製も
 複製もされない、人の心の奥にある情
 感、決定的瞬間、そうした瞬間を自分の眼
 を使って観る、生き延びる、そんな
 メッセージも感じたい、だから、自分から
 ないことに運送したときの対応も観られる
 作品が、「トミノロン」なのである。

PROFILE

文：水戸電気（ひかりエレクトリック）アム
 ノン・研究開発、明治大学 大学経営学教授、
 文化学メディア研究部、毎日新聞のインターン
 などの複製装置を複製、複製に「フィルム」として
 のダンダム（大団円）など、世界自由学展
 館の複製「複製の複製」にビデオからプロモ
 でのコンパイル（トミノロン）として複製機
 力を複製。



▲第7カットでは、第1カットに似たライカカメラとキヤビタル「アミー」の複製装置、その複製と
 の複製が、複製の複製に複製されている。



214

Gでん7・トルクワール
沈み込み、足つ
ワズルにしか
噴射

噴射・瞬間

第4回

トミノロン

——小さな人間の大きな認識力

215

旅もの構造をとる宮野アニメ

宮野アニメではロードムービー的構成が多用されている。ロードムービーとは「道(ロード)を歩く旅もの映画」の意。主人公は旅立ち、旅の具体的な移動手段として「大きな船」が用意され、その内側でそれぞれの人間が、船内で旅する人との間で群像劇が展開する。本作もその例外ではない。

その物語、なぜ必要なの? 人間は小さな存在ではあるが、卓越した知能と認識力をそなえている。そんな人間が自ら動き、さまざまな世界や事柄や人と接触すれば必ず変化が起きる。結果として、止まっていただけでは認識可能な大きな「世界」が見えてくる。そうした旅動もよみえた個々の動きが、次の世界を決める。個々それぞれは静的なものだが、動く人間とその周囲の環境でさまざまな作用を生じることで意味を持つ。その変化の果てはやがて別世界に拡大し、生活を少しだけ味わい、新しいものに促されていくに違いない。

そんな変革を求める主人公たちが、決まった場所から旅をかけて旅をして戻ってくる」というストーリー構造は、神話や古典でも普遍的に多く見られるものである。もともとはフィクションの作性そのもの

であり、世界から旅かけて物語世界(異世界)へ旅をして日本へ帰還する「旅」のようなもの。何も構造を二重化しなくても面白そうなものだが、主人公たちにとって何が目的で何が変化をもたらす旅の刺激なのか、手段をよみかきこそ旅の要素が明確になる。

その意味では「ガンダム 00のレオンゴスタ(以下、G-00)」の第10話から第12話は、ロードムービーの構造が大きく異なるプロットに位置づけられる。キャピタル・アトリウムを捨て地上世界を旅してきた主人公たちが、再び宇宙空間へと向かうという宇宙構造のターニングポイントに位置づけられる。注目したいのは「異世界」というファクターが、宇宙から地上へと降りてきた後、またも宇宙空間を回りまわって再び地上へ降りてくる。この構造が「ターニング」の印象を強化する。しかも、メガファウナやガランゲンなど各階層から航宙船が林立し、さらにアメリカでは艦隊を結成するに至り、メーデーという軍事的緊張を帯び始めている。それもアメリカ、キャピタル各階層内部にも、年々シラジシとした内閣緊張を抱えた状態である。

物語的にも予言も私的な予言も移った、物語のターニング点である。船を動かすのはテレビアニメならではの大胆な描きで、ビデオが宇宙空間へと移動していく変化をよみかきストーリー展開となっている。

第6回

トミノロン

時間が空間を生み、体感となる

大きな転換となるトワサンガ訪問

『ガンダム 00のレコンギスタ』(以下、G-レコ)第10話はアイダとベルリによって転換となるエピソード。法廷の審問が利用し、レイハントン軍の乗取と暴挙、ついに結核だと知られる。宇宙から地球への再移動を意味するレコンギスタ——その推進者であるアレックスと彼の戦友など、戦場の情状も知られる。第17話で活動エピソード後に事故が再発。宇宙軍らしの敵しきバハキヤやアクトによるゴキツイを逃してユーモラスに描かれる一方、すべての扉扉とおぼしきタンバールシアとトワサンガの戦況が浮上。第18話にかけてはカシャー・ニコシ、クレネン・シント・シニアと宇宙軍を襲う巨大宇宙艦の登場。さらに全量へのすべての戦況と次々に転換は展開する。

世界の物語は「読む」ことも同様であった。日本神話もギリシア神話も読者を驚かせている。「読む」に付き進むこと、が物語の本質でもある。そこで読む物語のものを、立止る世界を乗りこえた地平の上に「今」が成り立っているからだ。その「世界を驚かす」という本質は、『G-レコ』は忠実にある。特に注目したいのはそれを「戦況」ではなく「転換」として捉えようとしている点である。無からすべてに意味づけ(二次展開)

としてすべてをデザイン的に受容することに慣れてしまうと、「そこにあるもの」を積極的に観察し、考えて受容する能力が弱(な)るかもしれない。その戦況として物語のチャンスがここにあるのではない。

今話は歴史的にも時間的にも「世界の転換」とは「転換」が来ても、そこから歴史的性が感じられるので、そこを少し掘り下げてみたい。

映画的世界を生み出す前後の移動

30年ほど前、日本製アニメ『機動戦艦マクロス』(1982年)の放送などで海外でも同様に注目された。ある日本人がその時連邦国のファンと交流して、戦場の情を聞かされたことがある。中でも「アメリカのTVアニメは横方向にしか進まない。そのため、日本のアニメは前後に動くから立体的で面白い」という意見が印象的だった。

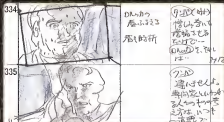
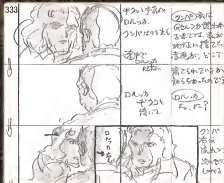
もともと映画も漫画もアニメーションも、世界の捉え方は2D、つまり平面が基本である。一般として戦場の戦況に異変が起き、その戦況の展開が変化的なことがあるはずだ。何故か平面の動きから、主役は上手(観客から)から見出し、対立者は下手から登場、横方向の両者の対立で「戦」が展開する。この原則は映画になっても替わらず、『G-レコ』で

116

も表現されている。例えば第17話ラストでタンバ・ルシーナを叩くためのカメラは、斜断して画面を割かめるため、カメラを揺ってから上方向からうつこむ。ところが揺りつかれて立場が反った瞬間、タンバは右方向に移動して垂直性の線が強調される。このとき照明は逆光に変わるため、顔の中心の影もまた垂直線のあるディファントでぼわわとくる。この構図は他コマで段階で変化する。後方向の移動で印象的ゆきとさせている。

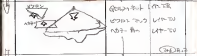
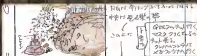
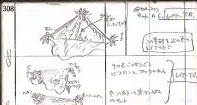
映画はストーリーが20であるから、場面・写真からなるレイアウト(配置)と舞台的な演技を組み合わせ、カメラを固定して動きを記録する表現も大いに行い、その「動き」によってもうひとつの「後方向のディメンション」を強調したため、実行する表現とは異なる劇的表現ができるようになった。フェニエール兄弟による「ラ・シオタ」への到着の直前(1896年)というフィルムは30秒の短編ながら、真から手前に向る劇的表現のダイナミックな動きと面的な表現を兼ね、「観客が思わず逃げた」という都市伝説を生んだ。

つまり映画とは動きの強化を記録するだけでなく、時間の流れを表現することによってメディア(観客)の強化を三次元的に記録し、写実的に身体制させることが可能なメディアだと最終的に発見されていた。現在(3D立体映画)と言うところをすべて同時代(ラウラ・タス)による遠近感を表現するものと認知されているが、メディアがなりとも現象的とは3Dの立体的空間を表現できるメディアなの。それを自覚した同時代クリエイターたちは、カメラを物事やシーンに照準を合わせ、観客に遠近・近接させるなど、多様な動きのある現象的表現を追求していった。これによって3Dに近づいたストーリーの中に、「現象的な遠近・近接」を置きだすことが可能となり、心像をコントロールする表現も発達していった。これは現象的表現の重要な要素であり、「シーン」もそれを構成している。



カメラは固定カメラ、タンバ・ルシーナの身体とカメラの動きによるレイアウト、立ち位置の移動と撮影の角度の移動に注目し、画面と動きをたてた。

308

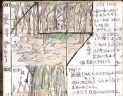


▲第17回、レイヤー7とレイヤー7を動かす。この時点で画面を分割したカット、移動の用とベースを準備している。

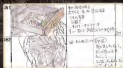
— 平面素材による接近・後退

両面、水平・垂直方向の移動（移動）と呼び、接近・後退という動きと距離感の変わる方向の移動（移動）と呼称する（用語は現場による）。この「移動」が両面させる空間的移動は、たとえば3D空間の名作「2001年宇宙の旅」でも「スターウォーズ」でも、クワイガツスで水母のゾーンへ侵入する表現として使用されていることで自明であろう。

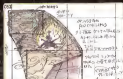
カメラが遠くでも、移動する被写体の動きは視覚の中心を移動する。例えば画面に遠くにある被写体は「数秒で」「使してよ」「と何らかの感情変化や予感させるし、遠くにあるものは見ても遠く、距離が少し離れたが「レノコ」では映像の距離に近づいた意識があらわになっている。ことに被写体が平面のまま拡大・縮小されて両面方向へ移動する距離が多量に用いられることは、その距離の動きで映像の特徴となっている。被写体の上では「レイヤー7」は（ないし）「5」のいう距離で設定される距離である。「T.M」は「トワタ・アップ」「5」は「トワタ・アップ」の形で、カメラの被写体への接近・後退を意味する。そしてデジタルで撮影されたレイヤー7を動かして合成するという指示で、作画枚数を問わずに移動と空間の進行を出している。「移動」は「移動」で、移動の中で最大距離



▲第18回、トワタットの動き。動きの方向も動きの方向も指定されている。動きには動きの方向も動きの方向も指定されている。



▲第19回、距離の動きに近づいたものの利用。レイヤー7に近づき、動きの方向も動きの方向も指定されている。



▲第20回、レイヤー7とレイヤー7の動き。動きの方向も動きの方向も指定されている。



▲第21回、レイヤー7とレイヤー7の動き。動きの方向も動きの方向も指定されている。

カット

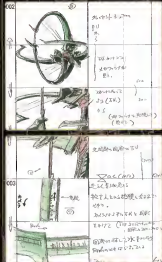
ビジュアル

内容

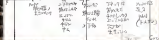
セリフ

秒数

084



▲このシーン、エンジェル・リポートで見たようなシーンのシーケンスが、このシーンで描かれている。



▲このシーンは、エンジェル・リポートで見たようなシーンのシーケンスが、このシーンで描かれている。

のゲームリアル（空想図解）として示したところでも、とわかれ
ビジュアル表現に、いつも求得的なアプローチが描かれている
のが面白い。で、これは、

——点描されたものを繋ぐ想像力

アイダはペルリとの関係性に向けて、これまでとは異なる
面白い表現に見え始める。変化をうながした要因は何か。

月19日放送。さきさき人がこの月に集まって、熱い議論が
展開される。エンジェル・リポートで描かれている。世界
心性、想像力に力を与えることによって、世界心性との関係性が
多岐にわたる。多岐にわたる。多岐にわたる。多岐にわたる。

宇宙船のエンジェル・リポート（三日月）のエンジェル・リポート。想像力
に力を与えることによって、世界心性との関係性が多岐にわたる。
宇宙船のエンジェル・リポート（三日月）のエンジェル・リポート。

ブが想像力に力を与えることによって、世界心性との関係性が多岐にわたる。
宇宙船のエンジェル・リポート（三日月）のエンジェル・リポート。

ブが想像力に力を与えることによって、世界心性との関係性が多岐にわたる。
宇宙船のエンジェル・リポート（三日月）のエンジェル・リポート。

ブが想像力に力を与えることによって、世界心性との関係性が多岐にわたる。
宇宙船のエンジェル・リポート（三日月）のエンジェル・リポート。

ブが想像力に力を与えることによって、世界心性との関係性が多岐にわたる。
宇宙船のエンジェル・リポート（三日月）のエンジェル・リポート。

003

関係せず、「戦いを結ぶとすると戦い」という寓意に裏切られる。そういうのは真に戦いに近い瞬間である。

異次元のものは、戦場上の「真実」を隠蔽しているに等しいところから、アイズの本質で「真実」を最大限暴露しているランキンが戦場に育うに及ばず、神聖なモノ・タリ・タレト下層軍も含めて隠して見下ろさる。逃げるために行動を起こした本分「レコンキスタ」を忘れない精神を具する。事件の発端を担ったランバル・グレート大逆にしても事実に無関係な男というわけではなく、彼の理念が次々と顕微鏡化していることで部分の正しさを示している。彼にもそれなりの夢現理由があり、人物像にもそれなりの制約がある。

戦場の真実にはさらに「戦場への道は遠くで数多くある」といういう有名な格言を想起させるのだが、人もはそういうものであると、真実ではない「改め」を思ひしめる。運命と戦う人の真実、時代は変わっても人の本質は変わらない。特に「力を借った人間は弱さを知るのだ」という点で、少しも変わらない。

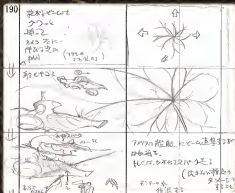
それでも影響を繰り返す。少しは良くなるという「戦い」はある。あるなら、どう感じられるか、受け取れるか。そうしたことが、最大の真実である。

「スペインの英雄伝説と「レコンキスタ」

そうした普遍性の源泉という観点では、以前から「真実(物語)」が歴史がリアルペクトしている戦場の真実についても述べてはいるという歴史をいたっていた。筆者の執筆背景もあって、少なからず知らしめられていたことが、戦場の真実と関連していつか起ると。

まず本メインタイトルの元になった「レコンキスタ」について、1969年公開(日本は1982年)のイタリア・アメリカ合衆国の大作映画「エル・シド」が「レコンキスタの時代」を描いているというのでチェックしてみた。公開時はTVの普及により劇場映画がライズダウン化し、巨額をかけた巨製「レコンキスタ」が常態化していた時代である。

歴史の大冒険とそこで起る大戦争、大破壊、乱戦など「エル・シド」に売った歴史的ジレンマを顕微鏡化。その中で舞臺される貴族・貴族の大スターによる「真(エル)」を対照的に描くことで、戦場を動かす力とシステムを露く。この「エル・シド」も



No.	ピクチャ	内容	収録
387		いづいづいこのか 雲が流れて 太陽も出る。 午後3時頃か?	240
388		2番で済ま おれは福か? おれは福か? おれは福か?	240
389		「本当の敵となるもの」とは何か? いよいよ最終巻である。今回は多少引いた視点を含めての巻頭を試みたい。 まずは「ガンダム」のレコンギスタ(以下、G-レコ)最終巻が「大地に立つ」と「機動戦士ガンダム」第1期サブタイトルの片頭構造を踏いたことに驚いた。そして「大ボスとの決戦」のようなく、「仇手を取って敵滅する行為」をテーマとしたことは、非常に深い。知恵の未来世界であっても、人の本質は同じであり続ける。タブーで縛れば反動が来るし、住む場所と役割を 分けても、居住権を取り戻すための闘争が始まる。キャピタル・ブレイク・メリア、クワンダ、グー・カネ・グロップ(ジャット団)と主要な武闘能力は4番だが、社会で対立し争を起す。三つ色となって潰し合っていく中、メダブ・クワはアメリカに導入されることなく独立行動を取り続ける。 いづこも軍閥の勢力は「何かが損なわれている」という意識を持った者たちが「パワー」を手にして争起することから始まる。知る者争は、異なる価値観を持つ特定個人や集団を「敵」と認定し、この世から消し去ることだった。それが何ら解決にならないことを、主人公ペリヤやアイダは知る。いや、知らぬば	240

カト	クデニヤ	内容	セリフ	秒数
ならない。 マスガがこたわる「生まれたがらの特権領域」にいるからには、彼の理念をくつがえすものを生み、示さなければならない。神聖な任務の遂行である異端洗滌戦とは、世界の立場にある者の「戦後」と「戦後」を問うものだから。 「本物の敵となるもの」とは、どこにいるのか？ それを示した事柄は、アイザが海での戦いのリアルタイム録画の写に現れてくたす瞬間にも見てとれる。決して情におおれず、「敵意の持つ力関係に負けた人」と言い、約四年前で彼女が示したカーニバル大船の死への悲劇したりアクションとは、好対照の冷静さを保つ。その言葉に反応したベリも、何か深く染みるものを感じ取っている。 では「本物の敵」とは、どこにいるものなのか。	——戦いたいから敵を見つける」という可能性 以前述べた通り、カメラが観客目線に向けば、どこにでもいそうな人物ばかりだ。当然、彼等への想像力も思いやりも示されている。となれば人が戦えたとき、遠慮なく大規模な個性性が生じるとき、力を手にしたときこそ想像が必要ということ。「敵がいるから戦う」のではなく「戦いたいから敵を見つける」という可能性がある。一歩手、再び言われているアドラー心理学の「人は怒りたいという衝動を免れさせ、最低限理由を後から見つける」という、心の冷える衝動に似ている。 例えばインターネット上でも、反戦しづらに「正義」を理由に「こうすべきだ」と価値を攻撃し、不特定多数への怒りを収めさせる人を見かける。「正義」自体が「パワー」だから、それや他人の自由意志を曲げて構ったりすることは強迫であるべきなのに、そして、怒ることには危険な要素がともなう。そのために報道現場を危険で扱ったりはしていないのか。 こう考えていくと、「敵」を生む異端行動とは「他者の理解ないしは支配」が本質だと見えてくる。報道にしても、本報は個人を活動するために発達した知能のシステムなのに、思惑化すると他者の成長が他者自身に準拠するようになる。例えばピタゴラスの原理を指すコンパニオンが内部にも「敵」を生む、それが人を導き、他者を支配することもあり得る。 角のアイザの理念には、これに関する発想が感じられる。そんな道具を巧みにしたのは、メカオマリナの意思ではないが、さまざまな地域への支援を経て、個人の想像力を屈せざるをを自覚してきつた一向は、人の見えされる仕組みの小ささを思い知ったはずだ。メンバーも、異をなす所から発現して無自覚にきたカオスである。その決める手は「自分の意志で参進したこと」。 最近も人の「敵」を争いがくに屈した人たちが、独立行動	として無敵に異端を両断して行く構図は、真実アニメ要素のものであるが、「G-レコ」の最終局面で「敵は戦後」としての結束ができていく構図には、生きざきに感じ入るものがある。た。「これから人が入らなく生きるためには何が必要なのか。新しい時代だからこの視点に照って考えたい」とも言われた気がした。自分自身の目で異端を観望し、こういう人となを断絶を結び、戦を考へ行動するが、この「構図の敵」が人生の本質なら、それに値わりはない。その後の手がかりとなる異端なエッセンスを、渾身の力で手渡された感もある。 ——ガンダムの本質は「固定概念からの脱却」 「G-レコ」における「敵（ガンダム）」という要素は、業界（他者）脱却が過去にも試みてきたものであるが、異端インキビューのとき、本作が視点を描いている。ガンダムほどのセクト作ならば、脱却が過ぎて「ガンダム」を世にまで、あのとき、手づくう聞かれたらいい。それがビジネスとしての通常の感覚だ。「なにになぜ？」とファンなら一度は疑問に思う。 脱却がブレないよう、「ガンダムとは何か？」という本質を足場として固定しておきたい。筆者なりに長年考えてきたその彼は、「人を導く固定概念からの脱却」である。これは前述の「人を幸せにするための共同歩調、なぜ人を導くか」という理念にも通じている。 その固定概念からの脱却と脱却を可能とする概念（固定概念）のぶつが「ユータイプ」であるし、その脱が地球の重力に導き引かれた人」という言い方になる。なぜ、このように脱却が出てきたのか。それは「ロボットアニメ」というジャンルの宿命に原動力がある。 運動部を中心として流れにあふれる読者のマンガを原作として、度々高めてきたアニメ業界。一方でその枠組みからはずれ、他者・他者にも脱却する（オリジナル作品）は、業界の歴史である。アニメ界のオリジナルキャラクター、アニメ界のオリジナル世界、そしてアニメ界のオリジナル物語には、セールスエッジの保証もない。大半を必要と、大衆に訴求することを求められるアニメーション制作とは、相反する性質がある。 しかし、かつて苦境をあげることに成功した歴史的原作オリジナル作品がいくつかある。その最大級の作品が1979年の「機動戦士ガンダム」だった。すでに数多くつくられたロボットアニメで、「映画化されるロボット」を認識していれば、自由に感じているような空気が醸成された結果でもあった。戦後、メーカーは作品に干渉するクリエイションの敵とされがもだが、一方で互出運動の「トロロロ」的な役割も果たした下層面もある。 ところが「ロボットアニメ」とはこういうもの」という固定概念を、枠組みに縛られたのは、タチエーター美だったのかもしれない	11/40 11/10 11/10 11/10	

ピクチュア

い。平の中での産業工事に当然あるが、「自身体を導き」「既の
世界を築いて利権を築く」という境地に立ったのが、**「ター
ン」と書き換える**という遠征争奪に出た**「義経騎士ガムダム」**と
いう組織だ。

1950年代半ばには戦場日記という「増補版」の刊行もあり、時代の急激な変化を受けて、「ガンタ」が児童・娯楽・固定概念を吹き飛ばす革新的存在となった。漫画家や小説家ではなく、アニメの現場で血と汗を流してきたタリエイターたちがガンターとなって賞賛を受けたのが、打倒と反骨、そのなによりの成果である。

ところが今度は「リアルロボットもの」とは、ガンダムと違う。いうのも、という固定概念。時ができてしまった。「歴史を反映した」というとしたガンダムが「現実を反映する」というのは、当然のことである。現実が「現実」に事象化するよう現実化する。が、これは人間に与えられたプログラムなのである。世界が現実化されるべきとき、人間がそのように現実をたどるに拘束される。人間が現実化されることは、すでに与えられている。

—ガンダムをもってガンダムを破壊しつくす

「それってバグーと思ってるのが、1990年ごろ原宿で開催された劇場版『機動戦士ガンダム』と同一イベントでの高杉良孝トークショーである。ある学生が『Vガンダム、Gガンダムとリアルババットをつけてガンダムを増やしていくと、そのうち機動戦士英字表記がなくなるんじゃないですか?』という質問をぶつけたのだった」

昭和10年よりにお見かけしたら、変化が著しいので驚いた。高野聖は、
「今の小説を書いて、思いついたことをあつちまき」と回答の口実をきいた。「ガンダム」というものは、
この世にあってはけがらない。ガンダムを信じる人々が、ある日突然
ガンダムというものに乗り、ガンダムと呼ばれるものと戦って
すべて制し、この世からなくなってしまう。それがどういふこと
です」と答えた。そのとき高野聖に「ガンダムは、それって、高野聖さん
の夢で夢遊された『機動人魔サターン』(1973年)じゃないか」とい
うと、高野聖は「……」と黙って聞いていた。そして、不意にも思っ

しかし20年間の時間が経過して改めて思い起こすと、この
対話が驚くべき未来への景観を秘めていたことに気づく。つま
りこの主人公とは、以後の東野監督ご本人のことなのだ。

第3回は1997年に「20年目のザンボット3」という初の劇場版を上梓し、1998年には「ブレンバード」の題材で監督に昇格する。そして富野監督が1999年に「全ガンダムを肯定しながら否定する」というアプローチの「マガンダム」を手がけたとき、すでに数回あった病休も重なった。その病休を受けて、富

内 容 提 要

も固定概念を具現することができた。1990年末、帰国しなくなりかけて世を去るつづあったのは、むしろ筆者だったのかもしれない。そして1998年当時の高野監督の年齢(57歳)に、TVアニメ第一世代(1958年生)の筆者が追いついたのが、恐らく2015年現在なのである。

現実世界でも、20年単位で観望しつづけている海苔のサイロ。そんなとき、また「ガングダム」というキーワードをめぐって「こじったガングダム」のレコンストラクト。この作品を鑑みてトータルで吟味することは、今述べたような道徳の観を、さらには未来へ約20年先へ延ばすことに繋がる困難がある。勝負はこれからだ。

——故事詩的交感實為體驗する「未來機」

さて、ガンダムにおけるリアリズムのルーツとなった『無敵艦
大ザシブット3』(1977年)から数えてもそろそろ40年となるロ
ングスパンの出来をまとめる上で、『ガンダムの本質』として
うひとつ重要なキーワードを挙げておきたい。それは『戦場

ガンダムシリーズの原点のひとつは、「歴史」という目に見えない「時間の流れ」をロボットアニメに持ち込んだことにある。「物語内現在」だけではなく、いたるところ「過去・現在・未来」と三点セットの視点があり、存在や来歴の垣根がある。この感覚が、定型・模式化しかけていたロボットアニメに風穴を開けたのだ。

現実世界を題材とした版作の「歴史もの」は、考証と整理が十分で、時代感や年号など共有される事件や人物をベースとして、またたいた上で、*「シベリアの虎」*の「想像内現在」として描き出す方法だ。『*シベリアの虎*』は、*「未来の戦役」*を強く「無敵シベリアンダム」では、人びとが動物と戦うか、人か、とこころにリアルな想像を組みつつ、人も世界も常に「争い方」が透き通るような工夫を凝らしたことで、この「リアルな想像」を現実世界に映し出すことに成功した。

例えば「空襲」そのものを描くのではなく、「空襲を受けた人々」の苦痛や焦りを描く、そしてその連鎖を描く、古くから伝わった様式や、人々の心象や感情を小皿に乗せ、今大文豪が記憶の隅に描きこんでいるのか、読者が想像するであろう「高」に「行方不明」は、どこから出てくるのか？ それは強制に記憶として書きこんだもの、過去の時と空間を脱して積み重ねてきた記憶の連鎖が、読者の心の中にある。

この「戦場の感覚」が「未知なるもの」としてのモデルスーツや設定にも活用された結果、画面の外にも続いていく時空への想像力を刺激し、それが「ガンダム世界」を演代にした。その「叙事詩的な空気感」が、「宇宙世紀年表」を成立せしめたのである。

346

その新たな「双葉草」が、ここからまた始まったという感覚が、「G-レコ」にはある。それが何より嬉しい手帳である。正確、ストーリーラインとしては整理されてない生活もあるし、双葉草は多すぎるからとれないし、季節移入を準備とする「入り口」が付いていない不親切さなど不満を覚悟すればOKがない。

だが、1964年にTVアニメの始発「鉄腕アトム」に参加して以来、半世紀のキャリアをひかえた富野由悠季監督の「鉄腕アトム」という「鉄」を軸にすると、「よくぞこれだけ」という完成度が光にたつ。今後も再発見による驚きの連続と、信じられない物量・情報量から発生する考察の有機的リンクが楽しみだ。

富野(鉄)監督の「鉄腕アトム」、高橋(鉄)監督の「鉄腕アトム」の物語に続いて、この「ガンダム Gのレコンギスタ」と、高度半世紀を超えたシニア世代が、次から次へと湧き出す前例のない圧倒的作品を提示した2013年から2015年、自分たちの新

い、事を断念させず、さらに進捗して先手を決定し、いこうとするこの気持は、世界の戦術史でもきわめて稀有なことだ。やはり日本のアニメーションには、何か特別なものが宿っているに違いない。

PROFILE

富野由悠季(ひのぶ ゆうき) アニメ・映画研究家、脚本家、大学教員、文化庁メディア芸術祭、毎日映画コンクールなどの審査員を務める。著書に「フィルムとしてのガンダム」(太田出版)など。富野由悠季監督の著書「戦場の風景」(ビザンチン・プロ)とのコラボ企画(キネマ旬報社)では豪華版力を披露。

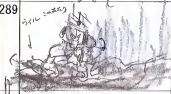
288



機動からハズレ
正面から →
(いじめを止める)
アトムさん
(どうもありがとう)
アトムさん、さようなら。
見送るよ。

①のいじめは
攻撃は
していい。
何を意味は
今更かしらね?

289



カウレ
マズマタ
台詞
崩壊の時に
ある。(おまけに)
トラクタ、波弱する、消えていく。

> action
消えていく。

290



アトムのクン
アトムさん
カモを捨てる。
マズマタ、うしろを
カモを捨てる。

②
子供は
アトムさん!!
今更かしらね?

▲ 第20回、富野の鉄腕アトムを軸に描いていくのは、富野の鉄腕アトムの軌跡に、ある意味で追いつくつもりで描いていく。

RECONPEDIA IN G FOUR-PANEL COMIC

{ 四コマ漫画 }

*R.E. M.V. Lying in wait behind the Square Plaster and Ash's wings, as the Crystal Tower and the destiny of Wells,
now chosen by the G-Self, are finally united and shake the entire Digital World.*

And it is at last the beginning of Reconquista.

RECONPEDIA © 2008 G.E. G.E. 2008

G-レコ 裏話 Vol.1

[作] 森本ガーにや



名前のつけ方 ①



名前のつけ方②



G-レコ 裏話 Vol.2

[作] 森本が一にや



G-レコ 裏話 Vol.3

[作] 森本ガーにや



イベント上映 ③



神の雷



G-レコ裏話 Vol.4

[作] 森本ガーにゃ



G-レコ 裏話 Vol.5

[作] 森本がーにや



うたえ!!Gの閃光!! ①

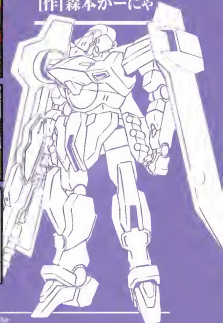


うたえ!!Gの閃光!!②



G-レコ 裏話 Vol.6

[作] 森本がーにゃ



G-レコ 裏話 Vol.7

[作] 森本がーにゃ



好き嫌いよりも



合体!分離!!(過去のことも)



G-レコ 裏話 Vol.8

[作] 森本がーにや



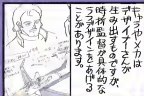
G-レコ 裏話 Vol.9

[作] 森本がーにや



監督もデザイナー？

⑨



※富野監督

自作立体モデル!!



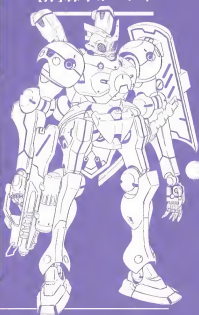
ハロもやメカはデザイナーさんか

MOTTAINAI ⑩



G-レコ裏話 Vol.10

[作] 森本がーにゃ



G-レコ 裏話 Vol.11

[作] 森本がーにゃ



非通知の電話 ①



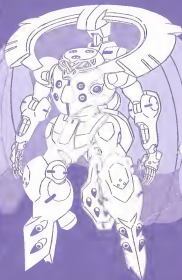
差し入れ

(12)



G-レコ裏話 Vol.12

[作] 森本がーにゃ



G-レコ 裏話 Vol.13

[作] 森本ガーにゃ



サプライズ!

13



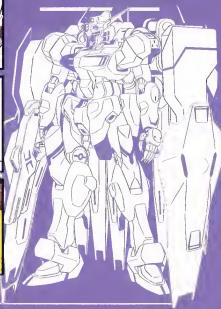
自画自賛

14



G-レコ裏話 Vol.14

[作] 森本がーにゃ



G-レコ 裏話 Vol.15

[作] 森本がーにゃ



レコラジオ最終回!! (15)



ラジオ最終回!! (16)



ラジオはリスナーの
質問に回答が答える
重要な回に!!



僕、富野監督の
コト大好きです!!

収録も終わりに
近づいた時...



ええっ....

寿さんの
演技は
すばらしい
ね!!



がんばれ
よ!!

でも収録も終わりに
監督から励まされて
涙を流かべる石井さん
なのでした

G-レコ 裏話 Vol.16

[作] 森本がーにゃ



G-レコ 裏話 Vol.17

[作] 森本がーにや



アフレコ最終回!! ⑦

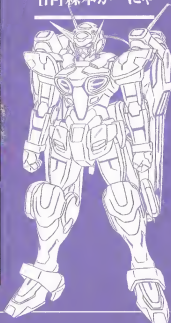


完結記念タイト！⑮



G-レコ 裏話 Vol.18

[作] 森本がーにゃ





JETT KUSANAGI KIERA ZINN SAHA ANNA SHTEYN CILIA NINA MACRAE JURA MORA REESE ALCOTT SHERRY BLEAN NINA TIEL ACHERON



BARBATOS PHOENIX ZINN'S GUNDAM SAHA'S GUNDAM ANNA'S GUNDAM CILIA'S GUNDAM NINA'S GUNDAM MACRAE'S GUNDAM JURA'S GUNDAM REESE'S GUNDAM SHERRY'S GUNDAM



JETT KIERA ZINN SAHA ANNA SHTEYN CILIA NINA MACRAE JURA MORA REESE ALCOTT SHERRY BLEAN NINA TIEL ACHERON

RECONPEDIA

GUNDAM RECONQUISTA IN G



BARBATOS PHOENIX ZINN'S GUNDAM SAHA'S GUNDAM ANNA'S GUNDAM CILIA'S GUNDAM NINA'S GUNDAM MACRAE'S GUNDAM JURA'S GUNDAM REESE'S GUNDAM SHERRY'S GUNDAM



JETT KUSANAGI KIERA ZINN SAHA ANNA SHTEYN CILIA NINA MACRAE JURA MORA REESE ALCOTT SHERRY BLEAN NINA TIEL ACHERON



BARBATOS PHOENIX ZINN'S GUNDAM SAHA'S GUNDAM ANNA'S GUNDAM CILIA'S GUNDAM NINA'S GUNDAM MACRAE'S GUNDAM JURA'S GUNDAM REESE'S GUNDAM SHERRY'S GUNDAM